

Kolodziey, Tobias

Die Ästhetik des Geschichtenerzählens –  
visuelle Strukturen und Konzepte im Film

- Bachelorarbeit -

Hochschule Mittweida (FH) – University of Applied Sciences

Götschetal – 2009

Kolodziey, Tobias

Die Ästhetik des Geschichtenerzählens –  
visuelle Strukturen und Konzepte im Film

- eingereicht als Bachelorarbeit -

Hochschule Mittweida (FH) – University of Applied Sciences

Erstprüfer

Prof. Dr.-Ing. R. Wierzbicki

Zweitprüfer

Dipl.-Ing. S. Klimant

... and Action!

## INHALT

<i>Zielsetzung</i> .....	5
<i>Einleitung</i> .....	7
1. <i>Grundlegende visuelle Komponenten</i>	
1.1 <i>Spannungsmuster</i> .....	9
1.2 <i>Raum</i> .....	9
1.3 <i>Bildaufbau</i> .....	10
1.4 <i>Bewegung</i> .....	10
2. <i>Charakteristische Wirklichkeit von Körpern</i> .....	11
3. <i>Filmbild und räumliche Tiefe</i>	
3.1 <i>Raumwirkung</i> .....	13
3.2 <i>Größen- und Formkonstanz</i> .....	14
4. <i>Filmbild und begrenzender Rahmen</i>	
4.1 <i>Bildkomposition mit Hilfe des Rahmens</i> .....	16
4.1.1 <i>Bildkomposition mit einem Element</i> .....	17
4.1.2 <i>Bildkomposition mit mehreren Elementen</i> .....	18
5. <i>Filmformate und ihre Besonderheiten</i>	
5.1 <i>Standard-Academy</i> .....	19
5.2 <i>High-Definition und Widescreen</i> .....	20
5.3 <i>CinemaScope</i> .....	20
6. <i>Emotionale Wirkung des Films</i> .....	22
7. <i>Spannungsmuster und ihre Wirkung auf das visuelle Gewicht</i>	
7.1 <i>Abgestufte Spannungshierarchie</i> .....	25
7.2 <i>Gerichtete Spannungen</i> .....	26
7.3 <i>Einflussnehmende Variablen</i> .....	27
7.3.1 <i>Größe</i> .....	27
7.3.2 <i>Raumlage</i> .....	28
7.3.3 <i>Bildschärfe</i> .....	28
7.3.4 <i>Räumliche Tiefe</i> .....	28
7.3.5 <i>Dialog und Bewegung</i> .....	29

8.	<i>Filmischer Raum</i>	
8.1	<i>Vorder-, Mittel- und Hintergrund</i>	30
8.2	<i>Tiefe Raumwirkung</i>	31
8.2.1	<i>Ein-Punkt-Perspektive</i>	32
8.2.2	<i>Zwei-Punkt-Perspektive</i>	32
8.2.3	<i>Drei-Punkt-Perspektive</i>	33
8.2.4	<i>Kamera und Bewegung</i>	34
8.2.5	<i>Größenunterschiede</i>	35
8.3	<i>Flache Raumwirkung</i>	35
8.4	<i>Eingeschränkte Raumwirkung</i>	37
9.	<i>Bildaufbau</i>	
9.1	<i>Kameraeinstellungen</i>	39
9.1.1	<i>Extreme Totale</i>	39
9.1.2	<i>Totale</i>	40
9.1.3	<i>Full Shot</i>	40
9.1.4	<i>Halbnahe</i>	41
9.1.5	<i>Großaufnahme</i>	42
9.1.5.1	<i>Three-Quarter Angling</i>	42
9.1.6	<i>Detailaufnahme</i>	43
9.2	<i>„In der Blickrichtung Luft geben“</i>	45
9.3	<i>Profile Two Shot</i>	46
9.4	<i>Triangular Composition</i>	47
9.5	<i>Over the Shoulder Shot</i>	50
9.5.1	<i>Anschneiden</i>	51
9.6	<i>Schärfenunterschiede</i>	52
9.7	<i>Framing</i>	53
9.7.1	<i>L-Shape Composition und Interior Frame</i>	54
9.8	<i>Kamerablickwinkel</i>	55
9.8.1	<i>Up-Angle / Down-Angle</i>	55
9.8.2	<i>Schrägheit</i>	57
10.	<i>Bewegung im Film</i>	
10.1	<i>Visuelle Schocks</i>	59
10.2	<i>„Dinge durchs Bild wischen lassen“</i>	62
10.3	<i>Kamerabewegung</i>	63
10.3.1	<i>Schwenk</i>	63
10.3.2	<i>Zoom</i>	63
10.3.3	<i>Dolly-Aufnahme</i>	63
10.3.4	<i>Kran-Aufnahme</i>	64
10.4	<i>Schnitt / Überblendung / Abblende</i>	64
11.	<i>Zusammenfassung</i>	66

<i>Literaturverzeichnis</i> .....	68
<i>Abbildungsnachweis</i> .....	70

## ZIELSETZUNG

Film – seit den Anfängen in den Jahren 1895/96 durch die Gebrüder Lumière und Thomas Edison<sup>1</sup> bis heute, scheinen die“ bewegten Bilder“ nichts von ihrer Faszination auf die Menschen verloren zu haben.

Ganz im Gegenteil – Filme werden von Jahr zu Jahr teurer und technisch immer aufwändiger. Fakt ist, hinter jedem Film, egal ob Blockbuster oder Low-Budget Film, ob ihn das Publikum oder die Kritiker gut oder schlecht finden, immer stecken dahinter auch kreative Köpfe, die für die (emotionale) Filmgestaltung verantwortlich zeichnen. Die Ästhetik eines Films hat sehr viel damit zu tun, wie er bei den Zuschauern „ankommt“.

Lachen vor Freude, Weinen aus Mitleid oder Schwitzen vor Aufregung, all diese Phänomene können Filme bei den Zuschauern auslösen. Aber wie kommt es dazu? Gibt es bestimmte Regeln und Richtlinien an die sich die Filmemacher halten? Eines sei vorweggenommen: Ja, es gibt sie!

Und genau diese Regeln, diese Konzepte der visuellen Gestaltung eines Films soll die nachfolgende Arbeit verdeutlichen. Sie richtet sich an all jene, für die Filme mehr sind, als purer Zeitvertreib. Jeder der einen detaillierteren Blick auf die Umsetzung von Filmen werfen möchte, den es interessiert welche Überlegungen hinter einem bestimmten Bildaufbau stehen oder welche Kameraeinstellungen inhaltliche Aussagen visuell unterstützen, kann die nachfolgenden Seiten für sich nutzen.

Aber auch alle, die sich selbst als Filmemacher verstehen, lege ich diese Arbeit ans Herz um einen ersten Einblick in den Umgang mit dem Thema „Filmsprache“ zu erhalten. Denn wie bereits Rudolf Arnheim<sup>2</sup> in seinem Standardwerk *‘Film als Kunst’* verdeutlichte, „kommen die tiefsten und eigenartigsten Wirkungen immer noch vom Bilde her und nicht vom gesprochenen Wort.“

---

<sup>1</sup> Louis und Auguste Lumière zeigten am 28. Dezember 1895 in Paris mit Hilfe des sog. Cinématographen die ersten projizierten Filme auf einer Leinwand vor einem zahlenden Publikum; Thomas Edison gab am 23. April 1896 in New York die erste öffentliche Vorstellung von Filmen auf einer großen Leinwand

<sup>2</sup> geb. 1904 / gest. 2007, einer der maßgeblichsten Medien- und Kunsttheoretiker der Gegenwart

Dabei will und kann diese Arbeit keinen allumfassenden oder abschließenden Blick auf dieses sich stets weiterentwickelnde Feld geben, sondern versteht sich eher als universeller Startpunkt für ein weitergehendes individuelles Studium der verschiedenen Theorien.

Schöne und packende Aufnahmen sind keine Hexerei, sondern unterliegen bestimmten Gestaltungsregeln. Diese Arbeit soll die Augen des Lesers für die visuellen Feinheiten von Filmen öffnen und zur kritischen Auseinandersetzung von Filminhalt und dessen visueller Umsetzung anregen.



## **EINLEITUNG**

Vom ersten aufgenommenen Bild bis zum fertigen Film ist es oft ein weiter Weg. Bevor das erste Frame<sup>3</sup> belichtet werden kann, gilt es eine Geschichte zu entwickeln, eine geeignete Crew und Schauspieler zu finden und das Projekt schließlich finanziert zu bekommen. Doch neben all diesen, meist planerischen Tätigkeiten, ist der künstlerische Aspekt ein entscheidender Faktor, der über Erfolg oder Misserfolg der Produktion entscheidet.

Wie sonst ist es zu erklären, dass einige Filme erfolgreicher sind, als andere? Erfolg ist dabei etwas Einzigartiges zu schaffen. Das Kreieren visuell ansprechender und interessanter Bilder, die sich fest in den Köpfen der Zuschauer verankern und selbst noch nach Jahren in Erinnerungen bleiben. Szenen so zu gestalten, dass sie unverwechselbar mit einem Film in Verbindung gebracht werden und Emotionen auslösen – das ist (für mich) erfolgreiches Filmemachen.

Doch was macht bestimmte Filme so besonders? Es ist die Art und Weise wie mit Hilfe der Kamera und unterschiedlichen Gestaltungstechniken spannungsgeladene Bilder entstehen. Und genau diese visuellen Aspekte werden auf den kommenden Seiten näher betrachtet.

Über die Zeit hat sich ein großes Spektrum an visuellen Standards herausgebildet, das selbst durch die Verwendung einfachster Mittel überzeugendere Bilder schaffen kann. Wichtig ist, dass Filmschaffende sich über das Vorhandensein dieser Techniken bewusst werden – dann können sie sie auch gezielt für ihre Produktionen einsetzen.

Da es eine Vielzahl an visuellen Gestaltungstechniken gibt und dieser Bereich auch durch die bewusste Kombination einzelner Elemente immer wieder neue Aspekte entstehen lässt, soll nachfolgend, chronologisch aufeinander aufbauend, ein Überblick über die grundlegendsten Regeln der Bildkomposition gegeben werden. Dabei beschränkt sich die Arbeit auf die Techniken der Bildgestaltung, die auch ohne großen Aufwand von jedem Filmemacher umgesetzt werden können.

---

<sup>3</sup> Ein Frame ist die kleinste Einheit des Films und bezeichnet ein einzelnes Bild – beim Kinofilm ergeben 24 Einzelbilder (Frames) eine Sekunde, während für (deutsche) Fernsehproduktionen eine Framerate von 25 Bildern pro Sekunde (Frames per second) maßgeblich ist

Vorrangiges Ziel ist es, den Leser zu sensibilisieren und ihm Wege zu zeigen, auch mit einfachen Mittel interessante Bilder zu kreieren. Dazu werden, neben schriftlichen Ausführungen, auch Bildbeispiele angeführt, die aus aktuellen Filmproduktionen stammen und die besprochenen Aspekte verdeutlichen.

Es wurde darauf Wert gelegt, die Arbeit in einer auch für Laienleser zugänglichen Art zu verfassen. Die Kapitel sind, wie bereits erwähnt, aufeinander aufbauend, sodass erst überblicksartig die entscheidenden Elemente vorgestellt und dann im weiteren Verlauf vertieft betrachtet werden.

## 1. GRUNDLEGENDE VISUELLE KOMPONENTEN

Nahezu jeder visuelle Eindruck im Film basiert auf *4 Grundelementen*, die bei der Bildgestaltung zum Einsatz kommen. Es handelt sich hierbei um grundlegende Prinzipien, die immer vorhanden sind. Selbst wenn nur ein Schauspieler vor einer weißen Wand agierte, würden sich die nachfolgenden Elemente in seiner Person vereinen und dem Zuschauer einen visuellen Eindruck vermitteln.

### 1.1 Spannungsmuster

Hierunter versteht man die „Strahlkraft“ die Personen und/oder Objekte im Vergleich zu anderen Personen und/oder Objekten innerhalb einer Szene aufweisen. Im Konkreten unterscheidet man hierbei zwischen abgestufter Spannungshierarchie und gerichteten Spannungen.

### 1.2 Raum

Diese Komponente kann man in *3 Einheiten* zerlegen. Zum ersten wäre der Raum zu nennen, den die Kamera abfilmt, z.B. eine Landschaft. Weiterhin bezieht man hier den abgefilmten Raum mit ein, wie er später auf der Leinwand erscheint. Und als dritte Instanz zum Beschreiben von *Raum* im Film ist der begrenzende Rahmen und die Form der Leinwand oder des Bildschirms zu nennen. Diese drei Einheiten zusammengenommen, ergeben den Begriff Raum, mit dem sich die Filmemacher bei der Gestaltung einer Szene auseinandersetzen müssen. Denn eines sei hier angemerkt: Eine abgefilmte Landschaft wird natürlich nie die gleichen Reaktionen und Emotionen beim Publikum wecken, wie dies der Fall wäre, wenn es sich persönlich an diesem Ort befinden würde. Und umgekehrt lässt sich sagen, dass durch die filmischen Gestaltungsmöglichkeiten (sowohl visuelle als auch auditive, also hörbare) der Eindruck z.B. einer Landschaft noch verstärkt werden kann.

### 1.3 Bildaufbau

Die zentrale Rolle bei dieser Komponente spielt das Erscheinungsbild, das die abgebildeten Objekte auf den Zuschauer haben. Dynamik wird aufgrund wechselnder Kameraeinstellungen und dem Setzen von visuellen Bedeutungsschwerpunkten erreicht. Besondere Kamerapositionen verhelfen zu einer ausdrucksstarken und dramatischen Szenengestaltung, die ein packendes Gesamtbild erzeugt.

### 1.4 Bewegung

Diese visuelle Komponente beeinflusst das Auge der Zuschauer am stärksten. Bewegung kann sowohl durch sich im Film bewegende Personen und Objekte erzeugt werden, als auch durch die Kamera selbst. Natürlich muss man in dieses Element auch die Augenbewegungen der Zuschauer selbst mit einbeziehen, denn man kann sie durch gezielten Einsatz von visuellen Mitteln zu einem bestimmten „Betrachtungsverlauf“ einer Filmszene veranlassen und somit gezielt emotionale Wirkungen beeinflussen.

Grundsätzlich ist zu sagen, dass sich kein Filmmacher unbewusst dieser 4 Grundelemente entziehen kann. Sie sind immer vorhanden! Jeder Film beinhaltet sie in irgendeiner Art und Weise, wenngleich ihre Wirkung oft unterschätzt und ihr gezielter Einsatz vernachlässigt wird. Der richtige Umgang mit diesen Elementen kann die emotionale Sprache eines Films verstärken und den Zuschauern ein intensiveres Filmerlebnis ermöglichen.

Im Nachfolgenden sollen diese 4 Elemente nun einzeln betrachtet, ihre Umsetzung in Produktionen durch filmische Beispiele gezeigt und genauer erläutert werden.

## 2. CHARAKTERISTISCHE WIRKLICHKEIT VON KÖRPERN

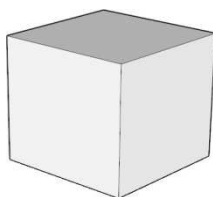
Bevor die Elemente jedoch genauer betrachtet werden, bedarf es noch weiterer Überlegungen, die in diesem Zusammenhang wichtig sind.

Rudolf Arnheim machte sich in seinem bereits zu Beginn angesprochenen Buch „*Film als Kunst*“ darüber Gedanken, inwieweit die Kamera dazu im Stande ist, die optische Wirklichkeit auf der Leinwand wiederzugeben bzw. wie es möglich ist, die Wirklichkeit durch die Kamera verändert darzustellen.

Ausgangspunkt ist eine sehr einfache Überlegung: Man nehme einen Würfel und stelle ihn vor sich auf den Tisch. Nun sucht man sich eine Position, bei der der Würfel folgendermaßen betrachtet wird:



Aus dieser Perspektive ist, mit der Annahme man wüsste nicht, dass es sich um einen Würfel handelt, in keinsten Weise ersichtlich, dass man einen eben solchen vor sich hat. Zu sehen ist eine Fläche, nichts weiter. Ganz anders verhält es sich, wenn eine andere Position zur Ansicht gewählt wird:



An Stelle einer einzigen viereckigen Fläche sind nun 3 Flächen und ihr Verhältnis zueinander zu erkennen und es ist daraus abzuleiten, dass es sich um einen Würfel handelt. Wir sehen „mehr“ vom Würfel, weil wir ihn von einem Standpunkt aus betrachten, der die *charakteristische Wirklichkeit* des Würfels besser zeigt.

Aber es ist ein Trugschluss nun davon auszugehen, dass, um den Betrachter etwas zu verdeutlichen, immer soviel wie möglich gezeigt werden muss. Nein, grundsätzlich sollte man immer die charakteristischste Ansicht finden, um etwas zu zeigen. Welche das ist, kann im Vorfeld z.B. durch Storyboard<sup>4</sup> oder Shotlist<sup>5</sup> herausgearbeitet werden, jedoch wird das „Gefühl“, die Erfahrung und das individuelle künstlerische Ausdrucksvermögen des Regisseurs oder Kameramanns beim Filmen die entscheidende Rolle spielen.

Weiterhin sollte auch nicht vergessen werden, dass gerade das „im Dunkeln tappen lassen“ der Zuschauer durch gezielt gesetzte, nicht alles offenbarende Einstellungen besondere emotionale Wirkungen hervorrufen kann. Die charakteristische Wirklichkeit zu zeigen, ist also in manchen Situationen durchaus unangebracht oder nicht erstrebenswert.

---

<sup>4</sup> Ist die erste Visualisierung eines Drehbuchs, bei der jede Einstellung des späteren Films durch skizzenhafte Darstellungen geplant werden kann

<sup>5</sup> Hier werden Perspektivwahl, Bildaufteilung, Kamerabewegung und Lichtgestaltung ausgearbeitet und festgehalten – es entsteht ein optisches Konzept für jede Szene

### 3. FILMBILD UND RÄUMLICHE TIEFE

#### 3.1 Raumwirkung

Wir können mit unseren Augen räumliche Eindrücke, die uns die Wirklichkeit liefert, wahrnehmen. Ganz anders verhält es sich mit der Filmkamera. Sieht man einmal von den wenigen, für spezielle 3D-Kinos<sup>6</sup> produzierten und mit Hilfe von 3D-Brillen zu betrachtenden Filmen ab, so ist Film im herkömmlichen Sinn eine 2-dimensionale Projektion der 3-dimensionalen Wirklichkeit auf eine Leinwand. Wie Arnheim sagt, ist „die Raumwirkung der Filmbilder außerordentlich gering“.

Zwar verstärken z.B. Bewegungen von Personen oder Gegenständen von vorn nach hinten (oder umgekehrt) - und damit einhergehend eine relative Veränderung der Größenverhältnisse - den Eindruck von räumlicher Tiefe, aber dennoch ist ein Filmbild alles andere als plastisch. Dennoch wäre es falsch zu sagen, dass Film flächig ist. Es ist vielmehr eine Kombination aus beidem. Am deutlichsten wird das wahrscheinlich an dem folgenden Beispiel (Abbildung 1) aus dem Film GOTTES WERK UND TEUFELS BEITRAG (USA 1999, Regie: Lasse Hallström):



Abb. 1 - Raumwirkung<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Z.B. IMAX 3D – Einstellungen von Filmen, die für IMAX 3D konzipiert sind, werden mit zwei Kameras aufgenommen; dabei zeichnen die Kameras die Bilder mit dem Abstand der menschlichen Augen auf, wodurch eine Bildtrennung entsteht, die nötig ist, um später ein echtes farbiges dreidimensionales Bild zu erzeugen

<sup>7</sup> Bildquelle: GOTTES WERK UND TEUFELS BEITRAG (USA / Ger 1999, R: Lasse Hallström, P: Kinowelt / Miramax International / Filmcolony)

Wir sehen einen einfahrenden Zug. Das Erste, was wir dabei wahrnehmen, ist, dass der Zug von hinten nach vorn ins Bild fährt. Es wird also ein „räumliches“ Bild erzeugt. Gleichzeitig sollte uns aber bewusst sein, dass der Zug sich vom oberen linken zum unteren rechten Bildrand bewegt – also ein flächiges Bild erzeugt.

Zudem unterstützt der Wegfall von zwei, in der realen Welt auftretenden Sehgewohnheiten die flächige Wirkung des Filmbildes. Dabei handelt es sich um die sogenannte *Größen-* und *Formkonstanz*.

### 3.2 Größen- und Formkonstanz

Die *Größenkonstanz* beruht darauf, dass unser tägliches Sehempfinden von der objektiven Größe von Körpern beeinflusst wird. Demzufolge korrigieren wir automatisch die durch Entfernungen hervorgerufene Größenverschiebung von Körpern. Die Proportionen bleiben erhalten und Dinge erscheinen uns nicht unverhältnismäßig winzig oder riesenhaft. Ganz anders beim Filmbild, wie die weitergeführte Einstellung von oben zeigt (Abb. 2).



Abb. 2 – Größen- und Formkonstanz<sup>8</sup>

Der Zug ist näher gekommen und erscheint nun im Vergleich zu Abb. 1 um ein vielfaches größer und breiter. Dieser Effekt wird durch den weitgehenden Wegfall der *Formkonstanz* weiter unterstützt. In Abb. 2 ist der Zug perspektivisch verzerrt – der vordere Teil ist sehr breit, der hintere

---

<sup>8</sup> Bildquelle: GOTTES WERK UND TEUFELS BEITRAG (USA / Ger 1999, R: Lasse Hallström, P: Kinowelt / Miramax International / Filmcolony)



Teil sehr schmal. Würden wir den Zug in der realen Welt sehen, würden wir auf die in die Tiefe gezogene Ausdehnung nicht reagieren und sie unbewusst ausgleichen.

Diese Effekte beruhen aber nicht allein auf dem Nichtvorhandensein der Plastizität des Filmbildes und der daraus entstehenden Reduzierung des räumlichen Eindrucks, sondern sind eine Kombination aus mehreren filmspezifischen Eigenheiten, zu denen auch die Begrenzung des Bildes durch die Leinwand gehört.

## **4. FILMBILD UND BEGRENZENDER RAHMEN**

### **4.1 Bildkomposition mit Hilfe des Rahmens**

Unser Sehfeld in der realen Welt ist nicht begrenzt, wir können uns frei bewegen und jederzeit in alle Richtungen sehen. Der Film hingegen hat eine feste Begrenzung, einen Rahmen. Alles was in diesem Rahmen gezeigt (bzw. aufgenommen) wird, ist sichtbar, alles andere bleibt für den Zuschauer verborgen!

Demzufolge müssen die Filmemacher eine Auswahl treffen, was und wie sie etwas zeigen wollen – die Motivwahl. Auch wenn das auf den ersten Blick wie eine Beschränkung der Ausdrucksmöglichkeiten klingt, so muss man festhalten, dass gerade diese Restriktionen als künstlerische Gestaltungsformen aufzufassen sind. Durch das gezielte Weglassen, Herausheben oder das plötzliche Einblenden von Dingen in das Filmbild, können bestimmte emotionale Wirkungen beim Zuschauer erzeugt werden.

Weiterhin macht gerade erst die Begrenzung des Filmbildes eine Aufteilung der Fläche möglich und damit verbunden, kann visuelles Gewicht in eine Szene gelegt werden. Im weiteren Verlauf dieser Ausführungen wird u.a. auf den Begriff der Schrägheit genauer eingegangen - aber um sagen zu können, dass etwas schräg ist, braucht es Bezugspunkte, die eben durch die Begrenzung des Filmbildes gegeben sind. Außerdem werden bestimmte Bildausschnitte oder ausgefallene Einstellungen gerade erst durch den (ordnenden) Rahmen, in dem sie gezeigt werden, visuell erlebbar. Nur durch den Rahmen können Filmemacher Spannungsschwerpunkte kreieren oder eine Einstellung ausbalanciert erscheinen lassen.

Jeder von uns bezieht bei Gestaltungsfragen Rahmen mit ein, innerhalb derer er/sie Objekte arrangiert. Betrachtet man z.B. das Aufhängen eines Bildes näher, so wird man feststellen, dass im Normalfall das Bild solange an anderen Gegenständen ausgerichtet wird, bis ein Gleichgewicht entsteht. Dieses Gleichgewicht kann aber nur erreicht werden, wenn das Bild und die sich darum befindlichen Gegenstände als Einheit angesehen werden. Diese Einheit wird durch einen (meist imaginären) Rahmen festgelegt, innerhalb dessen ein harmonischer Gesamteindruck erreicht werden kann.

#### 4.1.1 Bildkomposition mit einem Element

Ein weiteres Beispiel, auf das auch Rudolf Arnheim aufmerksam macht, soll die Beziehungen zwischen begrenzendem Rahmen und Inhalt nochmals verdeutlichen<sup>9</sup>. Grundlage dafür ist ein Quadrat, das als Rahmen dient. In diesem Rahmen befindet sich eine Scheibe, die auch mit Personen oder Objekten in einem Filmbild gleichgesetzt werden kann.

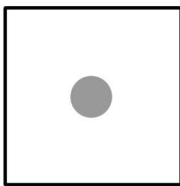


Abb. 3

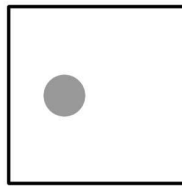


Abb. 4

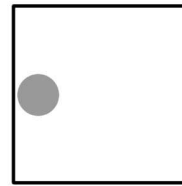


Abb. 5

Vergleicht man die drei oben gezeigten Abbildungen, so ist festzustellen, dass sich die Scheibe in Abb. 3 relativ stabil im Mittelpunkt des Quadrates befindet. Die „Anziehungskräfte“ des Rahmens sind auf allen Seiten gleich groß und die Scheibe wird mittig fixiert. Ganz anders die Situation in Abb. 4. Hier scheint die linke Seite des Rahmens die Scheibe förmlich anzuziehen. Das visuelle Gewicht wird eindeutig nach links verlagert, es wirken einseitige Zugkräfte. Differenzierter ist jedoch Abb. 5 zu betrachten. Die Scheibe ist so nah an die Rahmenlinie gewandert, dass diese sie nun abzustoßen scheint. Das visuelle Gewicht liegt zwar immer noch auf der linken Seite, aber gleichzeitig erfolgt jetzt eine Schubkraft nach rechts. Man erkennt also, dass alle drei Abbildungen ein unterschiedliches Spannungsmuster aufweisen, das von den Begrenzungslinien des Rahmens beeinflusst wird.

Grundsätzlich ist zu sagen, dass eine Bildkomposition, die sich im Gleichgewicht befindet, einen visuell angenehmeren Eindruck macht, als wenn die Spannung zu einer Seite überhängt. Wir versuchen in unserem alltäglichen Wahrnehmungsprozess immer ein Gleichgewicht herzustellen, das zu einer harmonischen Betrachtungsweise führt. Man darf dabei aber nicht vergessen, dass ein einseitiger visueller Spannungsüberhang im Film, in bestimmten Fällen durchaus gewollt und sinnvoll ist, um emotionale Wirkungen zu erhöhen.

---

<sup>9</sup> Vgl. Mikunda 2002, 29 ff.

#### 4.1.2 Bildkomposition mit mehreren Elementen

Da sich in einer Einstellung aber auch mehrere Personen und/oder Objekte befinden, die dazu noch unterschiedliche Größenverhältnisse aufweisen können, soll hier noch ein weiteres Beispiel angeführt werden:

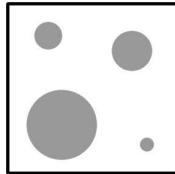


Abb. 6

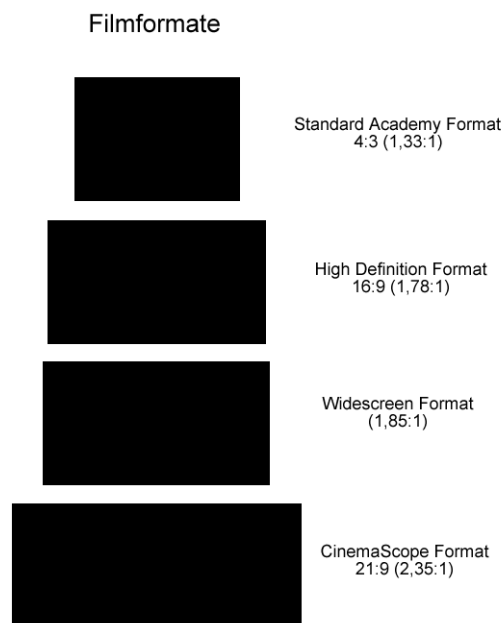
Abb. 6 zeigt unterschiedlich große Scheiben innerhalb des Rahmens, die aber zusammengenommen eine ausgeglichene Bildkomposition ergeben. Warum ist das so? Nun, eigentlich verursacht die unterschiedliche Größe der Scheiben verschiedene Spannungshierarchien, d.h. eine größere Scheibe erzeugt auch größeres visuelles Gewicht. Der Betrachter fixiert im ersten Augenblick die größte der vier Scheiben, aber seine Augen springen sogleich zum nächstgrößten Punkt. Da diese Scheibe die Größe der ersten jedoch allein nicht kompensieren kann, vollzieht das Auge durch schnelle Bewegungen gezielte Sprünge zwischen den anderen Punkten und bringt somit das Gesamtbild in ein Gleichgewicht.

In diesem Zusammenhang ist aber zu erwähnen, dass, je kleiner die Scheiben sind, sie sich näher an den Begrenzungslinien des Rahmens befinden müssen (in Relation zu ihrem Durchmesser), um von deren Zugkräften zu profitieren und dadurch mehr visuelles Gewicht zu erlangen. Das „Dreieck“, das die drei kleineren Scheiben bilden, kompensiert also die Dominanz der größten Scheibe. Das geschieht aber nicht sofort, sondern erst nachdem das Auge alle Elemente im Bild abgetastet hat – ein Aspekt, der Filmemachern bewusst sein sollte, denn dadurch lässt sich die Wahrnehmung eines Bildaufbaus gezielt steuern.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass eine gekonnte Bildkomposition darin besteht, alle auftretenden Elemente so aufeinander abzustimmen, dass sie zwar für sich allein genommen unterschiedliches visuelles Gewicht aufweisen, aber als Einheit ein ausgeglichenes Spannungsmuster ergeben. Dabei soll der Rahmen nicht als bloße Begrenzung des Filmbildes verstanden werden, sondern er ist aktives Gestaltungsmittel um ein dynamisches Spannungsfeld zu erzeugen.

## 5. FILMFORMATE UND IHRE BESONDERHEITEN

Wie wir gesehen haben, hat die Begrenzung des Filmbildes durchaus Einfluss auf die Bildkomposition. Doch welche Formate stehen den Filmemachern zur Verfügung, um ihren Geschichten den „geeigneten Rahmen“ zu geben? Es gibt vier (bzw. fünf) unterschiedliche Filmformate, die jeweils Vor- und Nachteile für den Filmemacher oder den Betrachter mit sich bringen. Die nachfolgende Abbildung zeigt die Formate in schematischer Ansicht:



### 5.1 Standard-Academy

*Standard-Academy* ist, wie der Name bereits zu verstehen gibt, das Standardformat für viele Fernseh- und Filmproduktionen (gewesen). Hierbei beträgt das Seitenverhältnis 4:3, d.h. 4 Einheiten breit und 3 Einheiten hoch (anders ausgedrückt, kann auch von einem Verhältnis von 1,33:1 gesprochen werden). Dem Standard Academy Format sehr ähnlich ist das sog. *Film-Academy*. Dieses Format wirkt auf den ersten Blick identisch zum Standard-Academy, nur dass hierbei ein Seitenverhältnis von 1,37:1 genutzt wird. Das bringt für die Filmemacher den Vorteil, dass ein Film, der im Fernsehen gezeigt wird, nicht in der Höhe angeschnitten ist. Ein wichtiger Aspekt, denn nichts ist schlimmer, als Bildinhalte zu verlieren. Deshalb sollte, um sicher zu gehen, stets in diesem Format gearbeitet werden (natürlich nur, wenn in 4:3 produziert wird).

## 5.2 High-Definition / Widescreen

Wie gesagt, zählte ein Seitenverhältnis von 4:3 sehr lange zum filmischen Standard. Kinofilme (und auch der überwiegende Teil der Fernsehfilme) werden heute jedoch in *High-Definition* (HD) oder *Widescreen* produziert. HD besitzt ein Seitenverhältnis von 16:9 (oder 1,78:1). Die Entwickler wollten hier versuchen, alle anderen Formate zu standardisieren, um die Vorteile des Breitwand-Formats auch auf dem Fernsehbildschirm zeigen zu können, ohne allzu große Letterbox- bzw. Beschneidungseffekte hinnehmen zu müssen.

Diese entstehen, wenn ein Widescreen-Format auf dem heimischen 16:9-Fernsehgerät gezeigt werden soll. Da Widescreen ein Seitenverhältnis von 1,85:1 (im Vgl. zu 1,78:1 des HD - es ist also breiter) aufweist, müssen beim Fernsehgerät entweder oben und unten schwarze Balken gezeigt werden (sog. Letterbox) oder das Bild wird rechts und links beschnitten, um es in die Höhe des Fernsehformats einzupassen. Zwei Probleme die Filmliebhaber unglücklich stimmen – entweder wird die Größe des Fernsehers nicht optimal genutzt oder man muss den Verlust von Bildinhalten hinnehmen. Trotzdem bietet dieses Format für die Filmemacher eine weitaus bessere künstlerische Grundlage als die Academy-Formate. Es ist ein echtes Querformat, das dafür prädestiniert ist, Landschaften und Panoramen zu zeigen. Zudem erzeugt es ein insgesamt ästhetischeres visuelles Bild, da man mehr Skalierung und Tiefe erzeugen kann.

## 5.3 CinemaScope

Die spektakulärsten Bilder werden aber durch *CinemaScope* erzeugt. Hierbei handelt es sich um ein Format mit einem Seitenverhältnis von 2,35:1 (oder 21:9).

Die Herangehensweise ist hier eine völlig andere als bei den zuvor genannten Formaten. Mit Hilfe der sog. anamorphen Linse wird das Bild aufgenommen und später wieder projiziert. Dabei wird das Filmmaterial horizontal gestaucht, d.h. dass die Bilder bei Betrachtung mit bloßem Auge von rechts und links zusammengequetscht sind. Beim Projizieren durch die anamorphe Linse wird diese Stauchung wieder beseitigt und das Bild ist in seiner vollen Breite zu bewundern. Hiermit lassen sich überwältigende Panoramen erzeugen, die die Zuschauer weitaus mehr in den Film

hineinversetzen können. Der Nachteil von CinemaScope besteht darin, dass auf Fernsehgeräten noch größere schwarze Balken gezeigt werden oder das Bild noch deutlicher rechts und links an Inhalten verliert. **Aber:** Die Fernsehhersteller haben bereits ein 21:9-Fernsehgerät angekündigt, das die einmaligen CinemaScope-Bilder zukünftig auch in voller Größe in das „heimische Kino“ bringen wird und damit die Träume aller Filmenthusiasten wahr werden lässt.

## 6. EMOTIONALE WIRKUNG DES FILMS

Wir haben nun einige grundlegende Eigenschaften des Filmbildes kennengelernt. Bei den bisherigen Ausführungen wurde immer wieder auf den Begriff der *emotionalen Wirkung* aufmerksam gemacht und diese scheint in unmittelbaren Zusammenhang mit filmischen Erleben zu stehen. Doch was ist die emotionale Wirkung, die emotionale Sprache des Films? Ist sie stilistisch relevant? Wird ein Film nur deshalb zum Film, weil er eine emotionale Wirkung hat? Sicherlich nicht, aber dadurch lässt sich vielleicht ein guter von einem schlechten Film unterscheiden und was noch viel wichtiger ist – diese Wertung lässt sich dadurch vielleicht sogar begründen!

Es ist schon bemerkenswert, wie es die Filmemacher schaffen, durch gezielten Einsatz visueller Mittel besondere Reaktionen beim Publikum auszulösen. Ihnen steht dafür ein enormes Repertoire an filmischen Elemente zur Verfügung. Egal ob man den unterschiedlichen Einsatz von Schärfentiefe<sup>10</sup>, die Wahl der richtigen Einstellung<sup>11</sup>, den Einsatz von Schuss und Gegenschuss<sup>12</sup> heranzieht, immer wird man erkennen, dass sich bestimmte *Codes der Filmgestaltung*<sup>13</sup> etabliert haben.

Diese Codes zielen nur auf eines ab – sie wollen die Filmhandlung visuell unterstützen. Die erzählten Geschichten sollen sinnlich wahrnehmbar werden, der Zuschauer unmittelbar am Gezeigten teilhaben. Dies wird ersichtlich, wenn man einige Beispiele genauer betrachtet. So ist es nicht verwunderlich, dass es Regisseur Mel Gibson in einer Szene seines Films BRAVEHEART (USA 1995) schafft, den Zuschauer auf eine emotionale Reise in die Köpfe der Protagonisten mitzunehmen. Ganz ohne Worte schildert er die tiefsten Gedankengänge des englischen Königs und seines Sohnes, bei dessen (ihm mehr als widerstrebenden) Vermählung mit der französischen Prinzessin. Gekonnt wechselt Gibson zwischen verschiedenen Einstellungen (Abb. 7) und macht so die Szene greifbar.

---

<sup>10</sup> Hohe Schärfentiefe liegt vor, wenn alle Bildelemente von vorn bis zum Hintergrund scharf abgebildet werden – flache Schärfentiefe bezeichnet den Zustand des scharf abgebildeten Vordergrunds, während der Hintergrund unscharf bleibt.

<sup>11</sup> Z.B. low angle – die Kamera nimmt aus der Froschperspektive auf – der aufgenommene Körper erhält einen machtvollen Ausdruck oder die sog. Amerikanische Einstellung, bei der die Schauspieler vom Kopf abwärts bis in etwa der Höhe der Knie gezeigt werden; weitere Einstellungen sind z.B. Nahe, Halbnahe und Totale

<sup>12</sup> Damit wird der Hin- und Herschnitt zwischen z.B. zwei Schauspielern bezeichnet – Aktion und Reaktion werden zum Ausdruck gebracht

<sup>13</sup> Vgl Mikunda 2002, 15 - 23





Abb. 7 – Einstellungsabfolge „Braveheart“ (von links nach rechts)<sup>14</sup>

Ein weiteres Beispiel für die emotionale Wirkung von Film und die damit verbundenen Überlegungen der Filmemacher den Zuschauern bestimmte Situationen auf eindringliche und unverwechselbare Weise darzustellen, zeigt Abb. 8. Diese Szene stammt aus dem Film SEABISCUIT (USA 2004, Regie: Gary Ross) und zeigt eindrucksvoll, mit welcher reduzierten Mitteln ein Ereignis von enormer Tragweite dargestellt werden kann. Der von Jeff Bridges verkörperte Vater erfährt in dieser Szene vom Tod seines Sohnes, der durch einen Autounfall ums Leben gekommen ist. Mit wenigen Einstellungen wird die Hilflosigkeit des Vaters gezeigt. Das gelingt aufgrund des wohlüberlegten Einsatzes und der richtigen Positionierung filmischer Codes und hat somit unmittelbare Wirkung auf den Zuschauer.



Abb. 8 – Einstellungsabfolge „Seabiscuit“ (von links nach rechts)<sup>15</sup>

Zu guter Letzt ein weiteres Beispiel, das mit den Emotionen der Zuschauer „spielt“. Die Szene in Abb. 9 stammt aus dem Film DIE UNBESTECHLICHEN (USA 1987, Regie: Brian De Palma). Dem

<sup>14</sup> Bildquelle: BRAVEHEART (USA 1995, R: Mel Gibson, P: 20<sup>th</sup> Century Fox / Icon Productions / Ladd Company)

<sup>15</sup> Bildquelle: SEABISCUIT (USA 2003, R: Gary Ross, P: Dreamworks Pictures / Universal Pictures / Spyglass Entertainment / Larger Than Life – Kennedy Marshall)

Zuschauer wird hier in unmissverständlicher Grausamkeit klargemacht, welche Persönlichkeit hinter dem von Robert De Niro verkörperten Gangsterboss Al Capone steht. Diese Szene zeigt auf wunderbare Weise, wie durch den richtigen Einsatz von Einstellungen ein Spannungsbogen erzeugt wird, der den Zuschauer physisch gefangen nimmt. Man ahnt förmlich, dass hier gleich etwas Erschreckendes passieren wird. Da die Kamera Al Capone zeigt, wie er hinter den weiteren Schauspielern agiert, wird den Zuschauern deutlich gemacht, dass sie etwas sehen, das so von den gezeigten Protagonisten nicht wahrgenommen werden kann. Das ungute Gefühl nicht zu wissen was passiert, wenn jemand hinter einem anderen steht, überträgt sich somit direkt auf die Zuschauer und gipfelt in der entscheidenden Aktion Capones, die alle Befürchtungen der Betrachter wahr werden lässt.



Abb. 9 – Einstellungsabfolge „The Untouchables“ (von links nach rechts)<sup>16</sup>

Wie diese Beispiele zeigen, wissen Filmemacher durchaus wie man mit Film sensibel und kreativ umgeht, um eine emotionale Wirkung zu erzielen. Gleichzeitig zeigen sie aber deutlich, dass es keine Hexerei ist, bestimmte Empfindungen beim Zuschauer auszulösen. Auch die Filmsprache unterliegt einheitlichen Prinzipien, die sich aber im Laufe der Zeit weiterentwickeln und auf Strategien sowie Erfahrungen der Filmemacher beruhen.

Das Auslösen von Emotionen unterliegt Gestaltungsregeln. Aufmerksamkeitslenkung, Erzeugung visueller Spannung und Reizwechsel bedienen „Emotionales Design“. Welche Rolle dabei die zu Beginn erwähnten 4 Grundelemente der Bildgestaltung spielen, soll in den nachfolgenden Kapiteln untersucht werden.

<sup>16</sup> Bildquelle: THE UNTOUCHABLES (USA 1987 R: Brian De Palma, P: Paramount Pictures / Art Linson)

## 7. SPANNUNGSMUSTER UND VISUELLES GEWICHT

In den vorangegangenen Kapiteln wurde immer wieder von „spannungsvollem Bildaufbau“ gesprochen. Doch was genau versteht man unter einem visuellen Spannungsverhältnis. Nun, Spannungsverhältnisse sind vom visuellen Gewicht der Elemente im Bild abhängig. Je größer der Unterschied zwischen diesen visuellen Gewichten ist, desto größer ist auch das Spannungsverhältnis. Demzufolge hat ein Bildaufbau, bei dem die Elemente nahezu das gleiche visuelle Gewicht erzeugen nur ein relativ geringes Spannungsverhältnis. Emotionale Bildkomposition ist eng an diese Spannungsmuster im Bild gebunden.

### 7.1 Abgestufte Spannungshierarchie

Doch wie kann man visuelles Gewicht erzeugen, wovon ist es abhängig? Es gibt zwei grundlegende Typen, die visuelles Gewicht und damit verbunden, Spannungen im Bild induzieren. Zum einen wäre die sog. *abgestufte Spannungshierarchie* zu nennen. Hierbei entsteht durch eine stufenweise Anordnung von Elementen ein spannungsvolles Beziehungsgeflecht.



Abb. 10 – abgestufte Spannungshierarchie<sup>17</sup>

Abbildung 10 zeigt eine Szene aus dem Film *ABBITTE* (GB 2007, Regie: Joe Wright) und soll die eben angesprochene abgestufte Spannungshierarchie verdeutlichen. Die Figur im linken Bildbereich, welche

<sup>17</sup> Bildquelle: *ABBITTE* (GB 2007, Regie: Joe Wright, P: Universal Pictures / Working Title)

von James McAvoy verkörpert wird, hat eindeutig das stärkste visuelle Gewicht (durch die  $\frac{3}{4}$  Frontalansicht und die Größe im Verhältnis zu den anderen Personen). Danach springt das Auge des Betrachters zum zweitstärksten Punkt, die stehende weibliche Figur, gespielt von Romola Garai. Sie allein kann jedoch, trotz der Betonung durch den strahlenden Hintergrund, das filmische Gewicht von McAvoy nicht auffangen. Deshalb wird ihr mit der sitzenden Keira Knightley ein weiteres abgestuftes visuelles Gewicht zur Seite gestellt. Alle drei zusammen geben mit ihrem unterschiedlichen visuellem Gewicht und demzufolge in einer abgestuften Hierarchie, dem Bild einen spannungsvollen Gesamteindruck. Dieser Bildaufbau hängt oft eng mit der sog. Triangular Composition zusammen, welche in einem späteren Kapitel genauer beleuchtet wird.

## 7.2 Gerichtete Spannungen

Die zweite Möglichkeit Spannungen im Bild zu erzeugen, entsteht durch den Einsatz von *gerichteten Spannungen*. Hierbei erzeugen Formen, die durch Elemente oder Personen im Bild wahrnehmbar werden ein visuelles Spannungsfeld. Zu diesen Formen zählen insbesondere Dreiecke - diese sind im eigentlichen Sinn jedoch nicht vorhanden, sondern werden nur im Kopf des Betrachters erzeugt. Dreiecke haben aufgrund ihrer spezifischen Form die Eigenschaft, eine gerichtete Spannung zu erzeugen, die immer zur Spitze und darüber hinaus verläuft<sup>18</sup>. Betrachten wir folgende Abbildung:

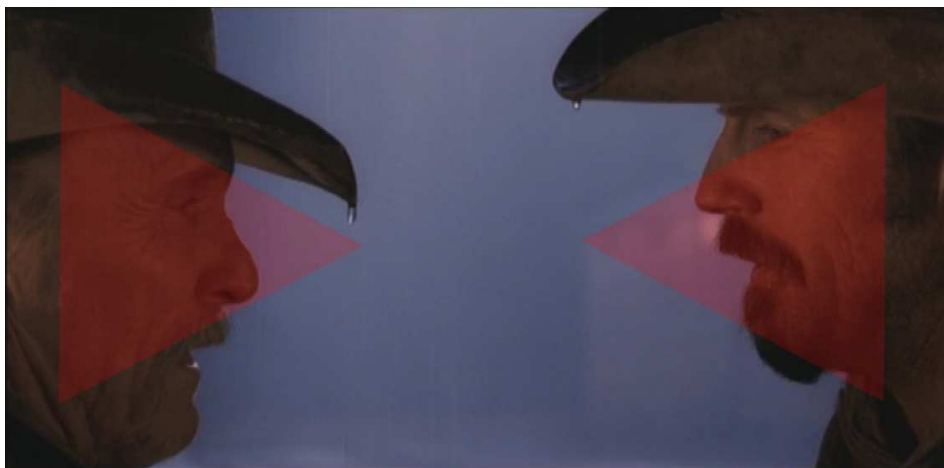


Abb. 11 – gerichtete Spannungen<sup>19</sup>

<sup>18</sup> Vgl. Mikunda 2002, 42 ff.

<sup>19</sup> Bildquelle: OPEN RANGE (USA 2003, R: Kevin Costner, P: Cobalt Media Group / Touchstone Pictures / TIG Productions)

Durch die Profile der Schauspieler entsteht eine imaginäre Dreiecksform, die durch die Nasen und die Blickrichtung der Personen noch unterstützt wird. Weiterhin erhöht in dieser Szene die Form der Hüte die Wirkung einer gerichteten Spannung zur Spitze des (imaginären) Dreiecks und darüber hinaus. Die Dreiecke selbst, also hier die Gesichter der Protagonisten, besitzen Eigenspannungen, die zur Mitte des Bildes schieben. Gleichzeitig wirkt aber auf jedes Dreieck (resp. Gesicht) eine Zugkraft des Rahmens nach außen. Das Auge des Betrachters wechselt also ständig nacheinander zwischen den beiden Personen, aber auch zwischen einem Gesicht und seiner relativen Position im Bild (Bezugspunkt ist hier der Rahmen) hin und her. Es stellen sich demnach gerichtete Spannungen ein, die von links und rechts zum Mittelpunkt und zurück verlaufen. Dieses Prinzip wird häufig bei Großaufnahmen sowie nahen Einstellungen eingesetzt und ist eng mit dem sog. Profile-Two-Shot verbunden, der in einem späteren Kapitel näher betrachtet wird.

### 7.3 Weitere einflußnehmende Variable

Wie gesehen, erzeugen bestimmte Reizanordnungen unterschiedliches visuelles Gewicht, das wiederum Spannungsverhältnisse sichtbar werden lässt. Filmemacher müssen also darauf achten, die Elemente im Bild so anzuordnen, dass sich ein bestimmter visueller Eindruck beim Betrachter einstellt. Dabei helfen ihnen bestimmte Variable, die zusätzlichen Einfluss auf das visuelle Gewicht von Elementen haben.

#### 7.3.1 Größe

Eine erste Variable, die in diesem Zusammenhang zu nennen wäre, ist die *Größe*. Je größer Elemente im Bild sind, desto höher ist auch ihr visuelles Gewicht. So kann beispielsweise ein Messer (als Tatwaffe) größeres visuelles Gewicht erhalten als die Protagonisten in derselben Szene, indem es unmittelbar vor dem Kameraobjektiv platziert wird.

Hierbei spielt also die reale Größe keine Rolle, allein die Abbildungsgröße ist das bestimmende Element. Abb. 12 zeigt ein weiteres Beispiel für Größe als visuell bestimmendes Merkmal. Das visuelle Gewicht konzentriert sich hier in der nach unten fallenden und damit größer werdenden Stahlkugel. Der Schauspieler tritt im Vergleich eindeutig in den Hintergrund.



Abb. 12 - Größe<sup>20</sup>

### 7.3.2 *Raumlage*

Neben der Größe ist die *Raumlage* ein weiterer Faktor, der visuelles Gewicht beeinflusst. Je weiter Elemente vom Mittelpunkt des Bildes entfernt liegen, desto größer ist ihr visuelles Gewicht, da der Rahmen hierbei deutlich stärkere Zugkräfte nach außen auf das Element ausübt. Weiterhin wird höherliegenden Elementen stets mehr Gewicht beigemessen als tieferliegenden. Ein Umstand der mit der Schwerkraft in Zusammenhang steht – denn, je höher ein Element liegt, desto mehr Fallgewicht wird ihm zugeschrieben.

### 7.3.3 *Schärfe*

*Schärfe* bildet eine weitere Variable, die visuelles Gewicht beeinflusst. Hierbei gilt: Je schärfer ein Element im Vergleich zu anderen Elementen abgebildet ist, desto größer ist auch das ihm zuzuschreibende visuelle Gewicht. Filmemacher wenden diese Eigenschaft bewusst an, um in bestimmten Szenen, Objekte oder Personen herauszuheben und damit die Aufmerksamkeit der Betrachter gezielt zu lenken.

### 7.3.4 *Räumliche Tiefe*

Auch das Erzeugen von *Räumlicher Tiefe* beeinflusst das visuelle Gewicht eines filmischen Elements in entscheidendem Maße. Die Fluchtlinien ziehen den Blick der Betrachter automatisch in die Tiefe und finden im

<sup>20</sup> Bildquelle: BRAVEHEART (USA 1995, R: Mel Gibson, P: 20<sup>th</sup> Century Fox / Icon Productions / Ladd Company)

Fluchtpunkt ein Spannungszentrum. Deshalb sollten Personen und Objekte immer möglichst nahe am Fluchtpunkt positioniert werden, wenn ihnen die Zuschauer in besonderem Maße Beachtung schenken sollen.

#### *7.3.5 Dialog und Bewegung*

Die einfachste Möglichkeit einem Element visuelles Gewicht zukommen zu lassen, ist, durch Dialog oder Bewegung die Aufmerksamkeit der Zuschauer darauf zu lenken. Sprechende Personen haben gegenüber stummen Bildelementen stets mehr Gewicht. Genauso verhält es sich bei sich bewegenden Objekten. Dabei kann die Bewegung durch die Kamera erzeugt werden oder sie geht von den Personen oder Objekten selbst aus.

All diese eben genannten Variablen finden in den nachfolgenden Kapiteln ihre Anwendung, die zusammengekommen eine Vielzahl an Möglichkeiten zur Erzeugung von Spannungsmustern im Film bereitstellen.



## 8. FILMISCHER RAUM

Es gibt drei Arten auf die man filmischen Raum darstellen kann. Jede dieser Formen besitzt einzigartige Merkmale und benötigt deshalb unterschiedliche Herangehensweisen zur Strukturierung einer Szene bzw. Einstellung.

### 8.1 Vorder-, Mittel- und Hintergrund

Bevor die Arten der Raumdarstellung aber genauer beleuchtet werden, muss noch eine Begriffsklärung vorangestellt sein. Trotz der relativen Flächigkeit des Filmbildes, lässt sich die Oberfläche in unterschiedliche Ebenen aufteilen. Dabei handelt es sich um den *Vordergrund*, den *Mittelgrund* und den *Hintergrund* (Abb. 13). Je stärker die einzelnen Ebenen getrennt voneinander betont werden, desto stärker ist auch die dramaturgische Bedeutung, die sie einnehmen.



Abb. 13 – Vorder-, Mittel-, Hintergrund<sup>21</sup>

Stehen alle Ebenen als eigene, klar voneinander getrennte Elemente, so ergeben sich starke Reizmuster, die visuelles Gewicht induzieren. Das Auge kann zwischen diesen Ebenen hin- und herwandern, alle Elemente des Spannungsfeldes berücksichtigen und klar zuordnen. Diese Trennung hat sich zu einer wichtigen Kompositionsstrategie im Film entwickelt.

Es können aber auch weniger Ebenen auftreten. Dabei geschieht es oft, das Vorder- und Mittelgrund ineinander verlaufen. Es entsteht meist eine

---

<sup>21</sup> Bildquelle: SPUREN EINES LEBENS (USA 2008, R: Lajos Koltai, P: Focus Features / Hart Sharp Entertainment)



„leere“ Fläche, die dem Auge keine Möglichkeit der Spannungsinduzierung bietet. Demgegenüber hat aber auch eine erhöhte Staffelung des Bildes durch weitere Ebenen (also mehr als drei) zur Folge, dass es sehr schwer wird, eine visuelle Ebenentrennung aufrechtzuerhalten und deshalb leidet die Harmonie des Bildaufbaus.

## 8.2 Tiefe Raumwirkung

Auch wenn, wie in den ersten Kapiteln besprochen, das Filmbild eine 2-dimensionale Oberfläche aufweist, so gelingt es doch, die Illusion einer Ausdehnung in die Tiefe zu erzeugen (Abb. 14).

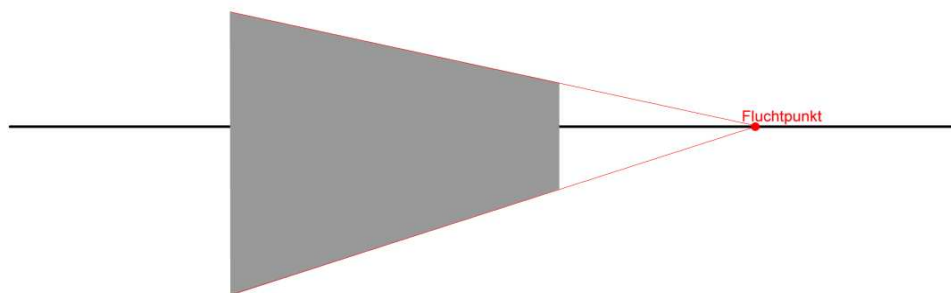


Abb. 14 – Ein-Punkt-Perspektive<sup>22</sup>

<sup>22</sup> Bildquelle: SPUREN EINES LEBENS (USA 2008, R: Lajos Koltai, P: Focus Features / Hart Sharp Entertainment)

### 8.2.1 Ein-Punkt-Perspektive

Diese Illusion der Tiefe wird für die Zuschauer auf unterschiedliche Art und Weise sichtbar. Es gibt mehrere Tiefe erzeugende Gestaltungstechniken. Die Perspektive ist eine erste Möglichkeit, Tiefe auf der flachen Leinwand zu erzeugen. Abb. 14 zeigt den einfachsten Typus – die *Ein-Punkt-Perspektive*. Dabei streben alle Linien im Bild zu einem Fluchtpunkt. Es ergibt sich der Eindruck eine Seite des Bildes würde weiter entfernt vom Zuschauer liegen.

### 8.2.2 Zwei-Punkt-Perspektive

Eine weitere Möglichkeit Tiefe darzustellen, ist die Verwendung von zwei Fluchtpunkten – die sog. *Zwei-Punkt-Perspektive*. Dabei können die Fluchtpunkte auf unterschiedliche Art und Weise einbezogen werden. Abbildung 15 zeigt ein Beispiel für eine Zwei-Punkt-Perspektive.

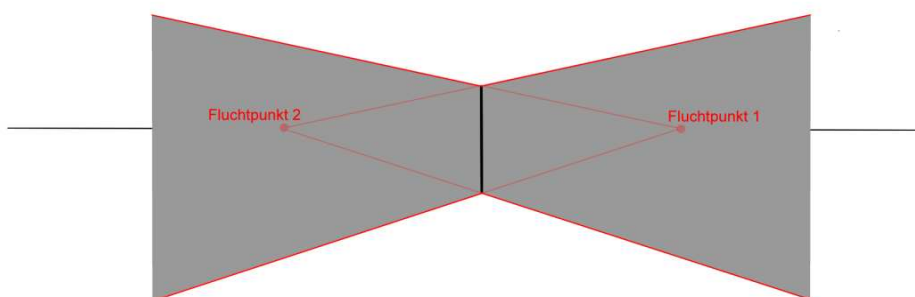


Abb. 15 – Zwei-Punkt-Perspektive<sup>23</sup>

<sup>23</sup> Bildquelle: DAS HAUS AM SEE (USA 2006, R: Alejandro Agresti, P: Warner Bros. / Village Roadshow Pictures / Vertigo Entertainment)

Wie erwähnt, lässt sich der Einsatz eines zweiten Fluchtpunktes noch variieren, wie die folgende Skizze (Abb. 16) verdeutlichen soll:

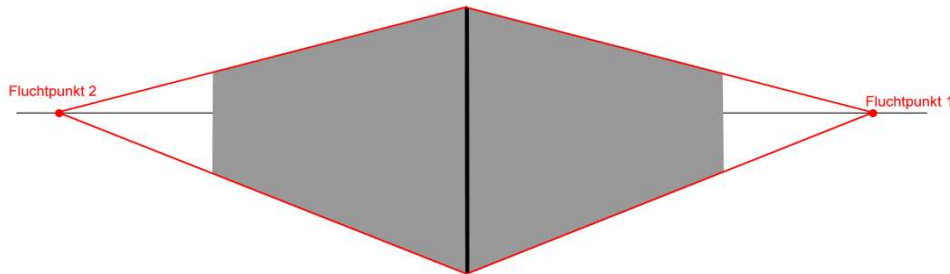


Abb. 16 – eine weitere Variante der Zwei-Punkt-Perspektive

Perspektivische Fluchtpunkte konzentrieren das visuelle Gewicht im Bild. Die Aufmerksamkeit der Zuschauer wird immer auf einen sich im Bild befindlichen Fluchtpunkt gerichtet. Steht ein Schauspieler oder ein wichtiges Objekt somit im Zentrum des Fluchtpunktes, so hilft dieser dabei die Aufmerksamkeit auf dem betreffenden Körper zu halten.

Das heißt aber nicht, dass Schauspieler und Objekte nun zwingend immer im Bereich des Fluchtpunktes arrangiert werden müssen. Kommt es aber darauf an, die Blicke der Zuschauer gezielt zu lenken, sollte dieser Aspekt im Hinterkopf behalten werden.

### 8.2.3 Drei-Punkt-Perspektive

Die komplexeste perspektivische Darstellung ist die *Drei-Punkt-Perspektive*, bei der die größte Tiefenillusion erreicht wird, d.h. aber nicht, dass das Hinzufügen weiterer Fluchtpunkte die Tiefenwirkung automatisch erhöht. Ganz im Gegenteil – das Publikum wird nie mehr als drei Fluchtpunkte gleichzeitig im Bild wahrnehmen können. Abb. 17 zeigt ein Beispiel für eine Drei-Punkt-Perspektive.

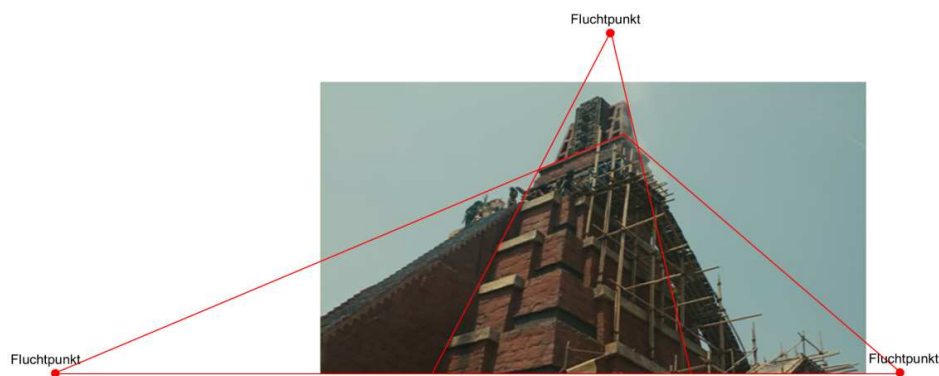


Abb. 17 – Drei-Punkt-Perspektive<sup>24</sup>

#### 8.2.4 Kamera und Bewegung

Auch die Bewegungen der Körper in der Szene und die Bewegung der Kamera selbst unterstützen die Illusion von Tiefe. So erzeugen Bewegungen zur Kamera hin und von der Kamera weg Tiefenwirkung. Auch die Kamerafahrt in das Bild hinein (oder heraus) oder eine Kranfahrt der Kamera (Abb. 18) verhelfen den Zuschauern zu einem Eindruck von Tiefe.



Abb. 18 – Kombination: Kamerakranfahrt und Bewegung von Elementen in das Bild hinein<sup>25</sup>

<sup>24</sup> Bildquelle: APOCALYPTO (USA 2006, R: Mel Gibson, P: Constantin Film / Icon Productions)

<sup>25</sup> Bildquelle: THE GAME (USA 1997, R: David Fincher, P: Universal Pictures / Polygram Filmed Entertainment / Propaganda Films)

### 8.2.5 Größenunterschiede

Eine weitere Möglichkeit Tiefe im Raum zu erzeugen, ist die Verwendung von *Größenunterschieden*. Je kleiner ein Körper (dessen wirkliche Größe den Zuschauern bekannt ist) im Bild erscheint, desto weiter entfernt wird er wahrgenommen. Dementsprechend wird ein größerer Körper als näher am Betrachter liegend, angesehen (Abb. 19). Dieses Konzept ist zwar simpel, aber sehr effektiv und zudem eine der wichtigsten Methoden Tiefenillusion im Filmbild zu erzeugen.



Abb. 19 - Größenunterschiede<sup>26</sup>

### 8.3 Flache Raumwirkung

Flacher Raum weist kaum Tiefenwirkung auf. Die Illusion von 3-Dimensionalität wird sehr zurückgenommen, wodurch eine differenziertere Art von visuellem Raum geschaffen wird. Um flachen Raum darstellen zu können, müssen Perspektiven sowie Fluchtpunkte und zu starke Größenunterschiede vermieden werden. Abb. 20 zeigt ein einfaches Beispiel für eine Visualisierung mit Flacher Raumwirkung.

<sup>26</sup> Bildquelle: CLUB DER CÄSAREN (USA 2003, R: Michael Hoffman, P: Universal Pictures / Beacon Pictures)



Abb. 20 – Flache Raumwirkung<sup>27</sup>

Wie man erkennen kann, gibt es in Abb. 20 keine längslaufenden Flächen oder Fluchtpunkte. Das Bild ist frontal und erzeugt beim Betrachter keine Illusion von Tiefe.

Sollen Schauspieler oder Objekte im Flachen Raum arrangiert werden, muss darauf geachtet werden, dass alle Körper auf einer Ebene positioniert sind, die parallel zur Bildebene liegt. Zudem dürfen Objekte keine zu starken Größenunterschiede zueinander aufweisen. Kamerabewegungen dürfen nur parallel zur Frontalebene stattfinden. Abb. 21 zeigt ein Beispiel für flache Raumwirkung mit Schauspielern.



Abb. 21 – Flache Raumwirkung mit Schauspielern<sup>28</sup>

<sup>27</sup> Bildquelle: DAS HAUS AM SEE (USA 2006, R: Alejandro Agresti, P: Warner Bros. / Village Roadshow Pictures / Vertigo Entertainment)

<sup>28</sup> Bildquelle: IMAGINARY HEROES (USA 2004, R: Dan Harris, P: Sony Pictures Classics / Signature Pictures International / Apollo Pro Media)



#### 8.4 Eingeschränkte Raumwirkung

Hierbei handelt es sich um eine Kombination aus tiefer und flacher Raumwirkung. Grundsätzlich weist *eingeschränkte Raumwirkung* im Film Merkmale beider zuvor besprochenen Darstellungsmöglichkeiten auf, jedoch wird das wichtigste Merkmal der Tiefenwirkung – die längslaufenden Flächen (und damit verbundene Fluchtpunkte) – durch Frontalebenen abgelöst.

Auch die Kamerabewegung, die im Tiefen Raum oftmals in das Bild hinein verläuft, muss hier vermieden werden. Die Kamera darf sich – wenn überhaupt – nur parallel zu den Frontalebenen bewegen (vgl. Flache Raumwirkung). Es ist also zu sagen, dass sowohl Elemente des Tiefen, wie auch des Flachen Raums genutzt werden, jedoch in begrenztem (eingeschränktem) Maße. Abb. 22 zeigt eine Einstellung mit eingeschränkter Raumwirkung.



Abb. 22 – eingeschränkte Raumwirkung<sup>29</sup>

Jede dieser gezeigten Arten des filmischen Raumes ist für das Voranbringen der Geschichte förderlich und sie werden in nahezu jeder Einstellung eines Films genutzt. Eine gezielte Anwendung des einen oder anderen Typus kann aber differenziertere Effekte auf das Publikum hervorrufen.

<sup>29</sup> Bildquelle: THE MUDGE BOY (USA: 2003, R: Michael Burke, P: Strand Releasing / Showtime Independent Films / First Cold Press)

Der Raum und seine Nutzung ist ein sehr komplexes visuelles Element im Film, das nur im Zusammenspiel mit den anderen (noch folgenden) Komponenten betrachtet werden sollte. Die größte Herausforderung liegt darin, unsere 3-dimensionale Welt auf einer 2-dimensionalen Leinwand so abzubilden, dass der Betrachter sie als realistische Darstellung annimmt und mit dem Gezeigten umgehen kann.



## 9. BILDAUFBAU

### 9.1 Kameraeinstellungen

Die Möglichkeiten der Kameraarbeit im Film scheinen unbegrenzt. Egal ob Winkel, Aufnahmeabstand oder Einstellungsvariationen – alles kann zu einer effektiven und emotionalen Bildgestaltung herangezogen werden. Es gibt eine Reihe grundlegender Gestaltungsstrategien, die beispielsweise bereits dabei beginnen, ob Schauspieler direkt in die Kamera blicken oder knapp daran vorbeischaun. Eines sollte im Vorfeld klar sein: Durch die Anordnung der Elemente vor der Kamera lassen sich die unterschiedlichsten Handlungscharakteristika herausarbeiten und visuell darstellen. Ein wichtiges Instrument für den Bildaufbau ist die Entfernung, die die Kamera zum abgefilmten Element einnimmt. Nachfolgend sollen die wichtigsten Kameraeinstellungen und ihre Wirkungen erläutert werden.

#### 9.1.1 *Extreme Totale*

Wird eine Szene eingeleitet, verwenden die Filmemacher häufig die *Extreme Totale* (auch Ultra-Wide Shot). Diese Einstellung zeigt riesige Maßstäbe, Entfernungen sowie Abmessungen und ist damit für epische Aufnahmen prädestiniert. Kleinere Details kommen hier so gut wie gar nicht zur Geltung. Oftmals sollen Personen im Verhältnis zur Weite der Natur dargestellt werden. Dadurch lassen sich die unterschiedlichsten Emotionen hervorrufen – überwältigende Schönheit genauso wie erschreckende Hilflosigkeit. Abb. 23 zeigt ein Beispiel für eine *Extreme Totale*.



Abb. 23 – *Extreme Totale*<sup>30</sup>

<sup>30</sup> Bildquelle: HIDALGO (USA 2004, R: Joe Johnston, P: Touchstone Pictures / Casey Silver Production)

### 9.1.2 Totale

Als standardisierte Eröffnungseinstellung eines Film oder einer Szene hat sich die etwas „kleinere“ *Totale* (auch Wide oder Long Shot) etabliert. Damit soll den Zuschauern die Umgebung, in der die Handlung angesiedelt ist, nähergebracht werden. Die Zuschauer erhalten also genaue Informationen über den Ort und seine Beziehung zu den Figuren in der Szene. Da die Totale viele Orientierungspunkte für den Zuschauer bereithält, eignet sie sich nicht unbedingt dafür, geheimnisvolle und rätselhafte Szenen zu etablieren. Grundsätzlich kann man immer dann von einer Totalen sprechen, wenn die Figur(en) im Bild in voller Größe zu sehen sind (nur dann kann der Zuschauer ein Größenverhältnis ableiten) und die Aufnahme großformatiger ist, als die Figur(en) selbst (also noch viel Raum ringsherum). Abbildung 24 zeigt ein Beispiel für eine Totale.



Abb. 24 - Totale<sup>31</sup>

### 9.1.3 Full Shot

Beim sog. *Full Shot* wird eine Figur so gezeigt, dass sie vollständig zu sehen ist. Dabei ist die Kamera aber noch so nah an der Person, dass das Publikum Kopf, Körper, Arme und Beine deutlich sehen und beispielsweise Hautfarbe, Frisur, Kleidung und Körperbau beurteilen kann. Kleinere Details werden hierbei jedoch nicht offenbart. Wichtig ist diese Einstellung besonders in Szenen mit mehreren Charakteren, um die Personen eindeutig unterscheiden zu können. Abb. 25 zeigt ein einfaches Beispiel für einen Full Shot.

---

<sup>31</sup> Bildquelle: HIDALGO (USA 2004, R: Joe Johnston, P: Touchstone Pictures / Casey Silver Production)



Abb. 25 – Full Shot<sup>32</sup>

#### 9.1.4 Halbnahe

Soll das Publikum etwas näher an die Figur herangebracht werden, empfiehlt sich die *Halbnahe* (auch Mid oder Medium Shot). Hier wird die betreffende Person von der Oberkante des Kopfes bis etwa zur Hüfte gezeigt (in Ausnahmefällen auch von der Hüfte bis zu den Füßen). Diese Einstellung wird verwendet, wenn es wichtig ist, Gesichtsausdrücke oder Gesten mit den Händen zu zeigen. Diese beruhen meist auf Reaktionen der Figur, die auf Handlungen von etwas in ihrer Nähe befindlichen gemacht werden. Bei der halbnahen Einstellung muss sich demnach immer etwas in Beziehung zur abgebildeten Person befinden. Abbildung 26 zeigt ein Beispiel für eine Halbnahe.



Abb. 26 - Halbnahe<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Bildquelle: HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH (USA / GB 2005, R: Mike Newell, P: Warner Bros. / Heyday Films)

<sup>33</sup> Bildquelle: EIN PERFEKTER MORD (USA 1998, R: Andrew Davis, P: Warner Bros. / Kopelson Entertainment)

### 9.1.5 Großaufnahme

Eine weitaus persönlichere Einstellung ist die *Großaufnahme* (auch Close-Up Shot). Hier wird die Figur meist von den Schultern aufwärts gezeigt. Oft wird auch nur das Gesicht in Großaufnahme abgebildet, um emotionale Reaktionen der Figur zu verdeutlichen. Dem Publikum wird also etwas Spezielles mitgeteilt. Dabei liegt der Fokus immer auf der abgebildeten Person oder Gegenstand (Großaufnahmen können auch nur von einer Hand, einem Messer, einem Schlüsselbund o.ä. gemacht werden). Der Hintergrund ist meist unscharf, sodass sich der Zuschauer voll und ganz auf die Aktionen der Figur konzentrieren kann. Er erhält damit Informationen, die er nicht verpassen darf bzw. die für das Voranbringen der Geschichte sehr wichtig sind. Abb. 27 zeigt ein Beispiel für eine Großaufnahme.

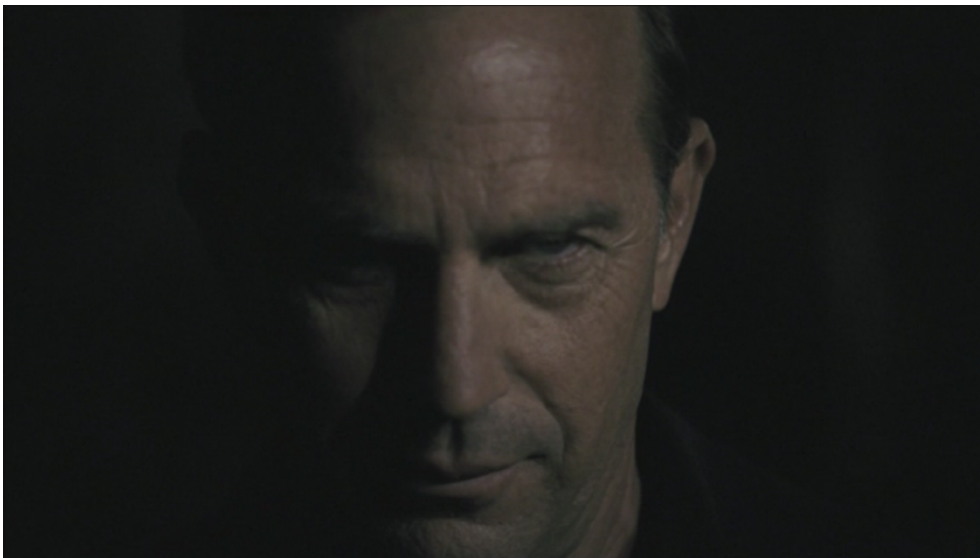


Abb. 27 - Großaufnahme<sup>34</sup>

#### 9.1.5.1 Three-Quarter Angling

Die oben gezeigte Großaufnahme zeigt das Gesicht in einer frontalen Ansicht. Aufgrund des gezielten Einsatzes von Licht und Schatten wird hier ein emotional ansprechendes Bild geschaffen. Das wird dadurch erreicht, dass durch den ausgedehnten Schattenwurf das Gesicht spannungsvoll geschmälert wird – denn der Zuschauer versucht instinktiv das Gesicht zu

---

<sup>34</sup> Bildquelle: MR. BROOKS (USA 2008, R: Bruce A. Evans, P: Element Films / Relativity Media / Eden Rock Media / Tig Productions)

seiner wohlbekannten Ovalform zu „entzerren“. Daraus folgt, dass bloße frontale Großaufnahmen von Gesichtern kaum Spannungen induzieren. Da man nicht immer mit extremen Licht- und Schattenwirkungen arbeiten kann, behelfen sich die Filmemacher bei diesem „Problem“ auf eine einfache, aber effektive Art und Weise. Großaufnahmen von Personen werden im sog. *Three-Quarter Angling* (auch Dreiviertel-Aufnahme) aufgenommen. Dabei nimmt die Kamera eine leicht schräge Position zum Gesicht ein und fotografiert es in einem Winkel von annähernd 45 Grad. Dadurch sieht der Betrachter die Vorderfront und Teile der Gesichtseite in einer leicht verzerrten Form, die das im Normalfall ovale Gesicht leicht zusammendrückt. Wiederum entsteht die Tendenz das Bild zu entzerren, wodurch die visuelle Spannung im Gesamtbild erhöht wird. Abbildung 28 zeigt ein Beispiel für ein *Three-Quarter Angling*.



Abb. 28 – Großaufnahme mit *Three-Quarter Angling*<sup>35</sup>

#### 9.1.6 Detailaufnahme

Soll das Publikum noch näher an eine Aktion herangebracht werden, empfiehlt sich die *Detailaufnahme* (Extreme Close-Up Shot). Wie der Name verdeutlicht, fährt die Kamera hier sehr nah an einer Emotion oder Aktion heran. Dabei wird der ganze Bildschirm mit dem kleinsten Detail gefüllt. Diese Aufnahme erzeugt beim Publikum die größte Aufmerksamkeit und ist

---

<sup>35</sup> Bildquelle: EIN PERFEKTER MORD (USA 1998, R: Andrew Davis, P: Warner Bros. / Kopelson Entertainment)

gleichzeitig die „intimste“ Einstellung – nichts bleibt verborgen. Sie empfiehlt sich deshalb für Szenen, die essentiell sind und vom Zuschauer unter keinen Umständen verpasst werden dürfen. Da einer Detailaufnahme allein der visuelle und inhaltliche Kontext zum Rest der Szene fehlt, muss sie durch vorausgehende und nachfolgende Einstellungen unterstützt werden. Abb. 29 zeigt ein Beispiel für eine Detailaufnahme in Kombination mit einer vorausgehenden Großaufnahme, wodurch der Kontext der Szene besser verdeutlicht wird.



Abb. 29 - Detailaufnahme<sup>36</sup>

Nachdem nun die wichtigsten Kameraeinstellungen näher betrachtet wurden, sollen im Folgenden weitere Möglichkeiten des Bildaufbaus bzw. des Kamerablickwinkels erläutert werden. Im Laufe der Zeit haben sich auch hier gewisse Standards herausgebildet, die für sich genommen bestimmte Wirkungen auf die Zuschauer haben.

---

<sup>36</sup> Bildquelle: SPIDERMAN (USA 2002, R. Sam Raimi, P: Columbia Pictures / Marvel Enterprises / Laura Ziskin)

## 9.2 „In die Blickrichtung Luft geben“

Ein erstes Beispiel für den gezielten Einsatz von Bildaufbau ist das sogenannte *In der Blickrichtung Luft geben* (Abb. 30). Dies wird meist dann angewendet, wenn der Schauspieler in Großaufnahme und Profil gezeigt werden soll. Dabei wird er an den Rand des Bildes versetzt, um in seine Blickrichtung mehr Raum freizugeben. Zwar befindet sich der Schauspieler nahe am Bildrand, wodurch im ersten Augenblick ein visuelles Ungleichgewicht entsteht, jedoch bewirkt dieses an-den-Rand-versetzen - wie im Kapitel „Spannungsmuster“ bereits erwähnt – eine Erhöhung des visuellen Gewichts des abgebildeten Elements und demzufolge ein erhöhtes Spannungsmuster.



Abb. 30 – Einstellung mit „Luft in die Blickrichtung“<sup>37</sup>

Der seitlich ausgerichtete Kopf und die Blickrichtung zur anderen Seite des Bildes wirken zudem der einseitigen visuellen Ausrichtung entgegen. Es entsteht eine Schubkraft zum Mittelpunkt und darüber hinaus. Die Spannungsrichtungen sind also entgegengesetzt – zum einen die Zugkraft des Rahmens auf den Schauspieler, zum anderen die Schubkraft seiner Blickrichtung in den freien Raum. Es handelt sich hierbei um einen visuellen Standard, der unzählige Male im Film verwendet wird.

---

<sup>37</sup> Bildquelle: SEABISCUIT (USA 2003, R: Gary Ross, P: Dreamworks Pictures / Universal Pictures / Spyglass Entertainment / Larger Than Life – Kennedy Marshall)



### 9.3 Profile-Two-Shot

Ein weiterer charakteristischer Typus der Bildkomposition ist der *Profile-Two-Shot* – z.B. verwendet für klassische Liebesszenen (Abb. 31). Dieser wird immer dann eingesetzt, wenn zwei Personen gegenübergestellt werden sollen. Auch hier entstehen, wie zuvor, entgegengesetzte Spannungsrichtungen, die aber zusammengekommen ein harmonisches Bild ergeben. Das Prinzip der gerichteten Spannungen (siehe Kapitel „Spannungsmuster“) findet hier Anwendung.

Beide Schauspielerprofile und deren Blickrichtung schieben den Spannungsschwerpunkt zur Bildmitte, aber werden gleichzeitig durch die Zugkräfte des Rahmens in Balance gehalten. Das Auge des Betrachters wechselt ständig zwischen den beiden Personen bzw. einer Person und ihrer relativen Position im Gesamtbild. Trotz der harmonischen Gesamterscheinung werden visuellen Spannungen erzeugt – auch unterstützt dadurch, dass es sich hierbei meist um einen intimen Moment zwischen zwei Charakteren handelt und sich der Zuschauer demzufolge nur schwer dem Bild (und der damit erzählten Geschichte) entziehen kann.



Abb. 31 – Profile Two Shot<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Bildquelle: DAS HAUS AM MEER (USA 2001, R: Irwin Winkler, P: Warner Bros. / New Line Cinema)



## 9.4 Triangular Composition

Nachdem nun die Bildgestaltung mit einem oder zwei Elementen näher betrachtet wurde, soll das nächste Beispiel verdeutlichen, was getan werden muss, um mehrere Personen spannungsvoll im Bild zu platzieren. Dafür hat sich die sogenannte *Triangular Composition* (Abb. 32) durchgesetzt, bei der versucht wird, immer ein Element höher erscheinen zu lassen als die anderen.

Davon ausgehend, dass dem höchsten Bildelement das größte visuelle Gewicht zuteil wird, entsteht durch diese Gestaltungsvariante eine abgestufte Spannung. Zudem erweist sich die angedeutete Dreiecksform als hilfreich, dem Bild eine gewisse Dynamik zu verleihen. Die Aufmerksamkeitslenkung vollzieht sich vom größten Element abgestuft zu den übrigen. Die dominante Figur ist die handlungstragende Person.



Abb. 32 – Triangular Composition<sup>39</sup>

Die Triangular Composition kann durch unterschiedliche Anordnungen der Elemente erreicht werden. Die nachfolgende Abbildung zeigt weitere Möglichkeiten der Anordnung. Alle Beispiele zeigen jedoch deutlich das Merkmal der abgestuften Spannungshierarchie, welches eine interessante Anordnung der Bildelemente ermöglicht. Die Triangular Composition ist effizient, um die Aufmerksamkeit der Zuschauer gezielt auf die einzelnen Elemente im Bild zu lenken. Die Erzeugung von Spannungsmustern und Aufmerksamkeitslenkung gehen hierbei also Hand in Hand.

<sup>39</sup> Bildquelle: OPEN RANGE (USA 2003, R: Kevin Costner, P: Cobalt Media Group / Touchstone Pictures / TIG Productions)



Abb. 33 – weitere Beispiele für Triangular Composition<sup>40</sup>

Wie im linken und rechten Bild von Abbildung 33 zu erkennen ist, wird oftmals das „Dreieck“ der Triangular Composition auch auf den Kopf gestellt. Das hat zur Folge, dass die beiden höherliegenden Elemente das tieferliegende dominieren. Dadurch entsteht beim Zuschauer ein anderer emotionaler Eindruck und die Szene erhält eine andere visuelle Gewichtung.

Auch wenn mehr als drei Personen im Bild zu sehen sind, lässt sich oft eine Triangular Composition herausfiltern. Kritiker könnten nun meinen, dass eine Triangular Composition oft auch willkürlich und unbewusst erzeugt wird (z.B. aufgrund von Größenunterschieden o.ä.). Das will ich nicht bestreiten, dennoch soll ein weiteres Beispiel demonstrieren, dass eine bewusste Anordnung der Elemente im Bild ein durchaus interessanteres Gesamtergebnis aufweisen kann. Die nachfolgende Abbildung zeigt eine Szene aus dem Film HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH (USA / GB 2005, Regie: Mike Newell), wobei im unteren Bild die Triangular Composition durch Retusche entfernt wurde.

<sup>40</sup> Bildquelle: *links*: SEABISCUIT (USA 2003, R: Gary Ross, P: Dreamworks Pictures / Universal Pictures / Spyglass Entertainment / Larger Than Life – Kennedy Marshall) – *Mitte*: FOREVER YOUNG (USA 1992, R: Steve Miner, P: Warner Bros. / Icon Production / Edward S. Feldman) *rechts*: OPEN RANGE (USA 2003, R: Kevin Costner, P: Cobalt Media Group / Touchstone Pictures / TIG Productions)



Abb. 34 – Wegfall der Triangular Composition im Vergleich<sup>41</sup>

Es zeigt sich deutlich, dass das obere Bild eine weitaus interessantere, dynamischere und visuell spannungsvollere Gesamterscheinung erzeugt. Durch die Wegnahme der eigentlich nur als begleitendes Element eingesetzten Eule im rechten Bereich des Bildes, kippt die Anordnung nach links und erzeugt eine disharmonische Komposition. Das visuelle Gewicht liegt im unteren Bild auf der Mitte und dem linken Bereich, beschränkt sich also nur auf einen Teil des Gesamtbildes und zieht dann nach links. Eine solche einseitige Verlagerung des visuellen Gewichts hat aber nur bei der Arbeit mit einem Element eine effektive Wirkung (siehe „in der Blickrichtung Luft geben“).

Sollen mehrere Elemente im Bild positioniert werden, ist das Prinzip der abgestuften Spannungshierarchien zu beachten. Auch wenn die Eule im Beispiel keine handelnde Rolle hat, so ist sie doch dabei behilflich, das

<sup>41</sup> Bildquelle: HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH (USA / GB 2005, R: Mike Newell, P: Warner Bros. / Heyday Films)

stärkste visuelle Gewicht, welches im Zentrum des Bildes liegt (also in der Figur des Harry Potter), aufzufangen. Der linke und rechte Bildbereich zusammengenommen, erzeugen demnach mit dem Zentrum eine harmonische Gesamterscheinung. Diese entsteht aber erst, wenn die Augen der Zuschauer die einzelnen Elemente aufgrund ihrer abgestuften Spannungshierarchie nacheinander wahrgenommen haben.

### 9.5 Over the Shoulder Shot

Wir haben nun gesehen, wie die Anordnung von mehreren Elementen in einem Bild spannungsvoll möglich ist. Doch was, wenn zwar mehrere Charaktere handeln, aber nur jeweils eine Person im Bild zu sehen sein soll. Diese Herausforderung stellt sich meist in Dialogszenen, bei denen ein Profil-Two-Shot oder eine Triangular Composition nicht erwünscht sind bzw. aufgrund der Länge einer Szene nicht über die gesamte Zeit beibehalten werden können.

Für diese Situationen hat sich der sog. *Over-the-Shoulder Shot* etabliert. Diese Kameraeinstellung „über die Schulter“ eines Charakters wird meist, wie in Abbildung 35 dargestellt, aufgelöst. Zuerst wird mit einer Einstellung der beiden handelnden Charaktere begonnen (sog. Establishing Shot), bei der zu sehen ist, wo sich die Figuren im Raum befinden. Dem Betrachter wird also ein Überblick über die Szene gegeben. Danach wechselt die Kamera in die „Über-die-Schulter“-Position einer Figur – der Blickpunkt des Sprechers wird angedeutet. Daraufhin zeigt die Kamera eine Aufnahme über die Schulter, der zuvor im Bild gezeigten Person – nun wird die Blickrichtung der zweiten Figur verdeutlicht.

Dieser Wechsel vollzieht sich meist noch etliche Male und wird als *Schuss-Gegenschuss-Technik* bezeichnet. Der Vorteil für den Zuschauer liegt darin, dass er den Eindruck erhält, er würde das Gespräch umgeben.



Abb. 35 – Einstellungsauflösung mit Hilfe des Over the Shoulder Shots<sup>42</sup>

### 9.5.1 Anschneiden

Diese Technik ist wiederum oft von einem weiteren Gestaltungselement gekennzeichnet, dem *Anschneiden*. Meist werden Kopf, Arme und Schultern angeschnitten, um visuelle Spannung zu erzeugen. Die Filmemacher haben dafür im Laufe der Zeit ein Feingefühl entwickelt und wissen genau, wo die Begrenzung beginnen muss, um den Eindruck zu

<sup>42</sup> Bildquelle: GLADIATOR (USA 2000, R: Ridley Scott, P: Universal Pictures / Dreamworks Pictures / Douglas Wick Productions / Scott Free Productions)

erwecken, das Bild sei angeschnitten und nicht abgeschnitten. Ein gut angeschnittenes Bild erzeugt beim Zuschauer den Eindruck, der Körper würde sich außerhalb des Rahmens fortsetzen – es wird also ein Art „Off-Screen-Raum“ geschaffen. Diesen kann der Betrachter physisch nicht wahrnehmen, aber er glaubt, dass er über die Grenzen des Sichtbaren hinaus existiert<sup>43</sup>.

Dies ist ein nicht zu unterschätzender Aspekt, der auch in Abb. 35 verdeutlicht wird. Vergleicht man den Anschnitt des mittleren und unteren Bildes miteinander, so wird man feststellen, dass die Begrenzung im unteren weitaus schlechter gewählt wurde, als im mittleren. Generell gilt, dass beim Anschneiden des Kopfes, jene Stelle gewählt werden sollten, die die stärkste Wölbung aufweist – also nahe dem Scheitel. Hier wird die größte visuelle Spannung erzeugt und somit ist der Eindruck, dass sich der Körper über die Bildbegrenzung hinaus erstreckt, am stärksten. Demgegenüber erzeugen Anschnitte im Bereich der Schläfen eher ein abgeschnittenes Bild, da die Umrisse des Gesichts (links / rechts und oben / unten) als parallel zueinander wahrgenommen werden und sich dadurch ein flaches Bild mit relativ wenig Spannung ergibt.

## 9.6 Schärfenunterschiede

Visuelles Gewicht und damit ein spannungsvoller Bildaufbau wird häufig auch durch den gezielten Einsatz von *Schärfe* erzeugt. Es gilt: Je schärfer ein Element im Vergleich zu anderen abgebildet wird, desto größer ist auch sein visuelles Gewicht. Dadurch lassen sich Figuren oder Objekte herausheben und die Aufmerksamkeit der Zuschauer gezielt lenken. So kann eine Schärfenverlagerung beim dramaturgischen Aufbau einer Szene helfen. Beispielsweise werden erst Aktionen im Vordergrund scharf dargestellt, während der visuelle Inhalt des Hintergrundes unscharf abgebildet wird – dann folgt eine Fokussierung auf die Aktionen im Hintergrund, die womöglich in engem Zusammenhang mit dem Vordergrund stehen. Zusammengenommen ergeben beide also eine inhaltliche Einheit, aber dennoch ist jede für sich allein so wichtig ist, dass sie vom Zuschauer nicht verpasst werden darf.

---

<sup>43</sup> übrigens ein Phänomen, das nicht nur durch Anschneiden, sondern auch durch einen Dialog mit einer Figur außerhalb des Rahmens oder durch Reaktionen der Figuren auf Dinge die außerhalb der Bildbegrenzung stattfinden bzw. in das Bild hinein und wieder heraus treten, ermöglicht werden kann



Durch Schärfe wird ein spezifisches Interesse und demzufolge eine emotionale Einordnung des Gesehenen in den Gesamtkontext der Szene erzeugt. Abbildung 36 zeigt den Einsatz von Schärfenunterschieden – die Szene beruht auf der Verbindung zwischen den beiden Charakteren, dennoch ist die Figur im Vordergrund und ihre emotionalen Aktionen und Reaktionen der spannungssetzende Faktor.



Abb. 36 - Schärfenunterschiede<sup>44</sup>

### 9.7 Framing

Im Kapitel „RAUM“ wurde bereits über die Anordnung von Vorder-, Mittel- und Hintergrund und deren spannungsinduzierende Wirkung gesprochen. Wenn es darum geht, die richtige Bildkomposition vor der Kamera zu finden, muss auf diesen Punkt nochmals eingegangen werden. Häufig können Menschen oder Objekte in Einstellungen nur relativ klein und auf den ersten Blick unbedeutend dargestellt werden (vgl. Ultra-Wide Shot oder Totale). Der Abstand zum Bildrahmen ist dabei meist so groß, dass keine Spannungsbeziehung erzeugt werden kann. Um diesem Aspekt entgegenzuwirken, behelfen sich die Filmschaffenden mit dem sog. *Framing*.

Hierbei wird ein Bildelement des Vordergrunds als „künstlicher Rahmen“ verwendet. Dieser zusätzliche Rahmen verkleinert die eigentliche Bildfläche und bringt die kleinen Elemente im Bild wieder näher an die Bildbegrenzung, sodass wiederum sich beeinflussende

---

<sup>44</sup> Bildquelle: NICHOLAS NICKLEBY (USA / GB 2002, R: Douglas McGrath, P: MGM / United Artists / Hart Sharp Entertainment)

Spannungsrichtungen entstehen. Gleichzeitig entsteht eine verstärkte Wahrnehmung der Vorder-, Mittel- und Hintergrundkomposition. Abbildung 37 zeigt ein Beispiel für den Einsatz von Framing.



Abb. 37 – Framing mit Hilfe der L-Shape Composition<sup>45</sup>

#### 9.7.1 L-Shape Composition und Interior Frame

Dieses Beispiel zeigt zudem eine besondere Form des Framings, die *L-Shape Composition*. Hierbei wird sowohl die horizontale wie auch die vertikale Bildbegrenzung verstärkt (im Bild: Holz im linken Bereich und die beiden Drähte, die sich von links nach rechts über das Bild erstrecken) und die spannungsinduzierende Wirkung des Rahmens beeinflusst einen enorm verkleinerten Bildausschnitt.

Außer der L-Shape Composition gibt es noch eine weitere Form des Framings, die in ihrer visuellen Gestaltung noch „extremer“ ist. Dabei wird das gesamte Bild von einer zweiten, inneren Bildbegrenzung umgeben. Dieser sog. *Interior Frame* erzeugt enorme visuelle Aufmerksamkeit und lenkt die Blicke der Zuschauer gezielt auf einen bestimmten Charakter und/oder Objekt. Dadurch wird selbst Elementen mit geringster Größe hohes visuelles Gewicht zuteil. Abbildung 38 zeigt ein Beispiel für ein Interior Frame. Der Tisch wird durch die geöffnete Tür im Vordergrund betont und das Kreuz erhält, als wichtigstes Element der Einstellung, durch das Fenster im Hintergrund eine individuelle Begrenzung.

---

<sup>45</sup> Bildquelle: OPEN RANGE (USA 2003, R: Kevin Costner, P: Cobalt Media Group / Touchstone Pictures / TIG Productions)





Abb. 38 – Framing mit Hilfe des „Interior Frame“<sup>46</sup>

## 9.8 Kamerablickwinkel

Nachdem nun einige Überlegungen zur Anordnung von Elementen vor der Kamera gemacht wurden, soll nachfolgend auf die Kamera selbst bzw. auf die Möglichkeiten des Einsatzes von Kamerablickwinkeln eingegangen werden. Nicht alle Einstellungen sollen auf einer Ebene mit dem abgefilmten Element stattfinden. Oftmals ist es nötig die Kamera in eine besondere Position zu bringen, um einen bestimmten Eindruck beim Zuschauer zu erzeugen.

### 9.8.1 Up-Angle Shot / Down-Angle Shot

Neben dem sogenannten *Straight-On Shot*, bei dem sich die Kamera auf gleicher Höhe mit dem Schauspieler (oder Objekt) befindet, gibt es zwei weitere Möglichkeiten die Kamera zu positionieren. Die sogenannten *Up-Angle Shots* (auch Froschperspektive) und *Down-Angle Shots* (auch Vogelperspektive) erzeugen beim Betrachter besondere emotionale Wirkungen.

Diese tiefen bzw. hohen Kamerablickwinkel (in besonderen Fällen auch auf extreme Weise) helfen dabei, bestimmte Handlungscharakteristika visualisierbar zu machen. Da die abgebildeten Elemente verformt und verzerrt dargestellt werden, erzeugen derartige Aufnahmen neben einer erhöhten visuellen Spannung auch beinahe physisch wahrnehmbare Eindrücke. Egal ob Überlegenheit, Aggression oder Hilflosigkeit – alles wird noch präsenter und eindringlicher.

<sup>46</sup> Bildquelle: DECEMBER BOYS (USA / Australien 2006, R: Rod Hardy, P: Warner Bros. / Film Finance Corporation Australia / Village Roadshow Pictures)

Die Abbildung 39 zeigt ein Beispiel für ein Up-Angle Shot. Die Kamera ist deutlich unterhalb des abgefilmten Elements positioniert, blickt also von unten nach oben. Das Bild wird von der Figur dominiert. Diese Dominanz überträgt sich auch auf die Zuschauer. Somit eignet sich ein Up-Angle Shot immer, wenn es darum geht, die Überlegenheit eines Elementes über ein anderes herauszustellen und dadurch Spannung zu erzeugen.



Abb. 39 – Up-Angle Shot<sup>47</sup>

Der Down-Angle Shot arbeitet mit genau umgekehrten Merkmalen. Hierbei wird ein Element von oben gezeigt (Abb. 40). Dadurch erhält der Zuschauer die dominantere Position und auf die Figuren und / oder Objekte im Film überträgt sich der Eindruck von Unterlegenheit, Hilflosigkeit o.ä.. Ungeachtet dieser Charakteristika hilft dieser Kamerablickwinkel auch dabei, dem Zuschauer seinen Part als beobachtendes Element im Film noch deutlicher vor Augen zu führen.

---

<sup>47</sup> Bildquelle: APOCALYPTO (USA 2006, R: Mel Gibson, P: Constantin Film / Icon Productions)



Abb. 40 – Down-Angle Shot<sup>48</sup>

Nichtsdestotrotz sollte man Kamerablickwinkel nicht willkürlich, sondern immer zweckgebunden einsetzen. Sie dienen grundsätzlich der Unterstützung bestimmter dramaturgischer Besonderheiten und dürfen dementsprechend nicht im Übermaß herangezogen werden, da sich ihre Wirkung sonst nicht unerheblich reduziert.

### 9.8.2 Schrägheit

Ähnlich wie Up-Angle und Down-Angle Shot arbeiten Filmemacher auch sehr gern mit dem Element der *Schrägheit*, um übersteigerte visuelle Spannung zu erzeugen. Auch hierbei kommt es zu Verformungen und Verzerrungen der Bildelemente. Durch einen schrägen Kamerablickwinkel erhält das Bild Dynamik und der Zustand von Erregung wird unterstrichen. Durch das seitliche Kippen der Kamera – auch *Dutch-tilt Angle* genannt – wird das Gesamtbild in eine Schräglage versetzt, die wiederum ein Signal des Fallens bzw. der Instabilität sein kann und damit das Bild in erhöhte Bewegung versetzt. Abb. 41 zeigt ein Beispiel für einen Dutch-tilt Angle.

<sup>48</sup> Bildquelle: NICHOLAS NICKLEBY (USA / GB 2002, R: Douglas McGrath, P: MGM / United Artists / Hart Sharp Entertainment)



Abb. 41 – Dutch-tilt Angle<sup>49</sup>

Aber auch die Schrägheit im Film ist stets an dramaturgische Eigenschaften der Geschichte gebunden. Da sie, genau wie Up-Angle und Down-Angle Shot, höhere visuelle Spannungen im Bild induziert, wird solchen Einstellungen im Gesamtverlauf einer Szene stets erhöhte Aufmerksamkeit zuteil. Somit eignen sich diese Kamerapositionen im besonderen Maße dazu, inhaltliche Bedeutsamkeiten einer Geschichte herauszustellen.

Die einfachste Möglichkeit, die Aufmerksamkeit der Zuschauer zu bekommen, ist aber immer noch die Bewegung, denn ein Film ist nichts anderes als eine Aneinanderreihung bewegter Bilder. Deshalb soll sich das nachfolgende Kapitel abschließend dieser Thematik zuwenden.

<sup>49</sup> Bildquelle: DECEMBER BOYS (USA / Australien 2006, R: Rod Hardy, P: Warner Bros. / Film Finance Corporation Australia / Village Roadshow Pictures)

## 10. BEWEGUNG IM FILM

Filme leben durch Bewegung! Grundsätzlich ist damit erst einmal die Bewegung von vor der Kamera agierenden Menschen und/oder Objekten gemeint. Bewegte Elemente ziehen die Aufmerksamkeit der Zuschauer magisch an – so kann ein sich bewegnender Sekundenzeiger einer Taschenuhr mehr visuelles Gewicht haben, als ein danebenliegender unbewegter Schauspieler. Bewegungen erzeugen Tiefe im Bild, führen zu Größenunterschieden oder anderen Reizwechseln und aktivieren damit den Zuschauer physisch. Bewegungsreize haben die stärkste und ausgeprägteste spannungsinduzierende Wirkung. Eine Erklärung dafür findet sich im natürlichen Verhalten des Menschen - denn schnelle Bewegungen im visuellen Bereich werden stets mit potenziellen Gefahren in Verbindung gebracht<sup>50</sup>. Demzufolge haben Reizwechsel im Film dann eine starke emotionale Wirkung, wenn sie sich durch Variation und unerwartetes Auftreten auszeichnen (natürlich unterstützt durch den passenden Sound). Nichts bringt die Zuschauer mehr zum „Schwitzen“ als eine beeindruckende Action-Szene, mit sich in ständiger Bewegung befindlichen Elementen oder was könnte für mehr Spannung sorgen, als der plötzlich aus dem Dunkeln auftauchende Mörder.

### 10.1 Visuelle Schocks

Es scheint fast unmöglich, die Bedeutung von Bewegung im Film hier auf Papier zu verdeutlichen, dennoch sollen zwei Beispiele angeführt werden, die stellvertretend für die unterschiedlichsten Arten der Erzeugung von Bewegung im Film stehen sollen. Das Prinzip der *Visuellen Schocks* hat sich bereits in einer Vielzahl von Filmen bewährt. Nahezu jeder Filmliebhaber ist bereits einmal im Kinosessel zusammengezuckt, nachdem etwas urplötzlich und abrupt im Bild erschienen ist (ein ganz witziger Effekt, denn hier überträgt sich die Bewegung sogar aus dem Film auf den Zuschauer).

Dieses unerwartete Hineinstoßen von Elementen in einen dem Zuschauer auf den ersten Blick vertraut gemachten Raum<sup>51</sup> bewirkt, dass sich das Spannungsmuster intensiviert, da sich das visuelle Gewicht plötzlich umkehrt und in einem Element sammelt. Diese Wirkung wird durch den

---

<sup>50</sup> Vgl. Mikunda 2002, 155 ff.

<sup>51</sup> soll heißen, der Zuschauer glaubt er habe die Situation und Umgebung, die er sieht, bereits überblickt und wüsste nun was kommt

Aspekt unterstützt, dass Filmemacher visuelle Schocks meist mit einer Totalen beginnen und dann das betreffende Element in Großaufnahme erscheinen lassen. Ein gutes Beispiel für den Einsatz eines visuellen Schocks ist in der nachfolgenden Abbildung zu finden. Hierbei handelt es sich um eine Szene aus dem Film BEOWULF (USA 2007, Regie: Robert Zemeckis) bei der in die ruhige Totale einer Höhlenlandschaft plötzlich das monströse Gesicht Grendels von unten in das Bild hineinstößt.



Abb. 42 – Einsatz eines visuellen Schocks<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> BEOWULF (USA 2007, R: Robert Zemeckis, P: Warner Bros. / Shangri-La Entertainment / ImageMovers)

Die Strategie, Elemente von außerhalb ins Bild kommen zu lassen, wird aber nicht nur bei visuellen Schocks eingesetzt. Sie ist vielmehr ein allgemeines Gestaltungsmerkmal, wenn es darum geht, starke visuelle Bewegungen zu verdeutlichen. So können beispielsweise rückwärtige Kamerafahrten eindringlicher werden, indem Objekte von außen ins Bild gleiten und somit den Eindruck erwecken, sie kämen direkt aus dem Kinosaal und würden die Zuschauer umgeben. Hier wird demnach Bewegung durch die bereits im vorigen Kapitel angesprochene Erzeugung eines Off-Space-Raumes unterstützt. Einige Einstellungen in der STAR WARS-Reihe von George Lucas verdeutlichen diesen Aspekt – das von-oben-Hineingleiten der „Sternenzerstörer“ in das Bild, erzeugt den Eindruck, das Raumschiff würde sich über den Köpfen der Zuschauer befinden. Ein Effekt, der Bewegung noch intensiver wahrnehmbar werden lässt.

Ein weiteres Beispiel (Abb. 43) macht deutlich, dass Bewegung bei der Erzeugung des Eindrucks von Off-Screen-Raum eine wichtige Rolle spielt. Wilde Bewegungen, die in mehrere Richtungen gleichzeitig verlaufen, zeigen genug visuelle Intensität und Dynamik um die Begrenzung des Rahmens zu „durchbrechen“ und ein spannungsgeladenes Bild zu schaffen. Die Szene stammt aus dem Film HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH (USA / GB 2005, Regie: Mike Newell) und in ihr wird Harry Potter in einem See von krakenähnlichen Unholden angegriffen. Das WirrWarr dieser Szene erstreckt sich über die Bildbegrenzung hinaus und durch die immer wieder von allen Seiten einfallende Kraken scheint sich der Zuschauer inmitten der Auseinandersetzung zu befinden.

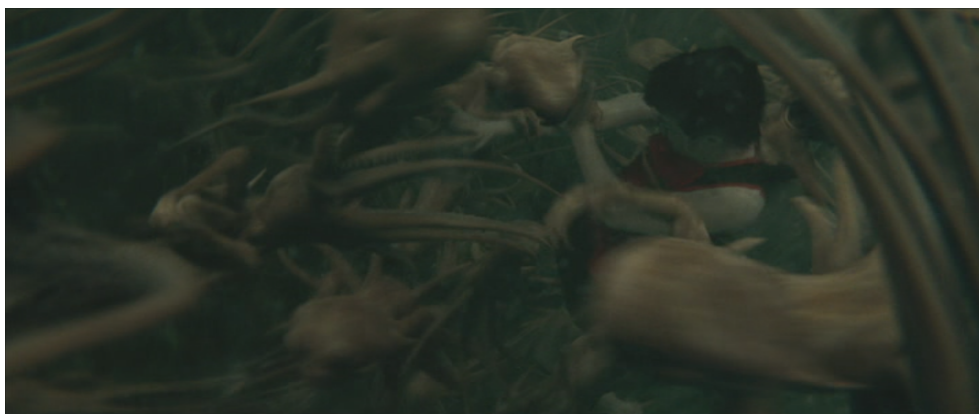


Abb. 43 – Erzeugung einer Off-Screen-Raums durch visuelle Dynamik<sup>53</sup>

<sup>53</sup> Bildquelle: HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH (USA / GB 2005, R: Mike Newell, P: Warner Bros. / Heyday Films)



## 10.2 „Dinge durchs Bild wischen lassen“

Eine weitere Möglichkeit Bewegung und damit verbunden Geschwindigkeit für den Zuschauer deutlicher spürbar zu machen, ist es, *Dinge durchs Bild wischen* zu lassen. Die Abbildung 44 versucht dies an einer Szene aus dem Film SEABISCUIT (USA 2004, Regie: Gary Ross) zu verdeutlichen.



Abb. 44 – Kamerafahrt mit „durch das Bild wischenen Elementen“<sup>54</sup>

Der Mittelgrund zeigt den rasanten Ritt auf dem titelgebenden Pferd Seabiscuit durch eine wunderschöne Naturkulisse. Die eigentlich schon für sich genommen sehr dynamische Szenenfolge wird in verschiedenen Einstellungen dadurch verstärkt, dass die Kamera sich parallel zum Pferd bewegt. Dabei „wischen“ kontinuierlich Bäume nah am Kameraobjektiv vorbei. Dieses Vorbeiwischen geschieht blitzschnell und unterstützt die Rasanzenz der Szene. Da die Entfernung zu einem bewegten Element entscheidenden Einfluss auf die Wahrnehmung der Geschwindigkeit hat, helfen die Bäume im Vordergrund den Zuschauern dabei, die Geschwindigkeit des Pferdes einzuschätzen. Je näher ein sich bewegendes Objekt an der Kamera ist, desto schneller wird seine Geschwindigkeit eingeschätzt – und umgekehrt. Das Pferd ist relativ weit von der Kamera entfernt, d.h. seine subjektiv empfundene Geschwindigkeit ist geringer als die tatsächliche. Durch die vorbeiwischenden Bäume erhält der Zuschauer aber dennoch ein relativ klares Bild von der Bewegungsintensität der Szene.

Mit ein wenig Geschick lässt sich das Konzept des Vorbeiwischens und die wahrnehmungsspezifischen Eigenheiten des Abstands vom Kameraobjektiv auch auf andere Einstellungen übertragen. Dadurch können Szenen mit individuellem Charakter erstellt werden. Relativ schwache Bewegungsreize lassen sich verstärken bzw. auch abschwächen. Sollen beispielsweise sehr schnelle und intensive Bewegungen im optimalen Reizbereich dargestellt werden, empfiehlt es sich mit der Kamera ein wenig mehr auf Distanz zu gehen.

---

<sup>54</sup> Bildquelle: SEABISCUIT (USA 2003, R: Gary Ross, P: Dreamworks Pictures / Universal Pictures / Spyglass Entertainment / Larger Than Life – Kennedy Marshall)



### 10.3 Kamerabewegung

Wie im letzten Beispiel gezeigt, ist es oft nicht damit getan, dass sich die Elemente vor der Kamera bewegen, sondern die Kamera eigene Bewegungen ausführen muss, um den vollen visuellen Reiz einer Szene zu ermöglichen. Dafür gibt es eine große Anzahl an Techniken und Hilfsmitteln, die mit der Entwicklung von Special Effects<sup>55</sup> ein fast unerschöpfliches Arsenal an kreativen Gestaltungsmöglichkeiten bieten. Stellvertretend seien hier einige Kamerabewegungen genannt, die sich im filmischen Alltag etabliert haben.

#### 10.3.1 Schwenk

Der *Schwenk* (auch Pan) ist eine Standard-Kamerabewegung, bei der man sich mit der Handlung eines Charakters oder einfach nur durch das Bild – von einer Seite zur anderen - bewegt. Ein Schwenk kann vertikal oder horizontal ausgeführt werden und bis zu 360 Grad (was einer vollen Umdrehung entspricht) betragen. Schwenks werden vorzugsweise in Totalen angewendet.

#### 10.3.2 Zoom

Eine weitere Variante der Kamerabewegung ist der *Zoom*. Dabei bewegt sich die Kamera in die Handlung hinein oder heraus. Der Zoom ist unter Filmemachern ein eher selten eingesetztes Gestaltungselement, da sich beim Hinein- und Herauszoomen der Kamerastandpunkt nicht ändert und sich dies negativ auf den visuellen Gesamteindruck niederschlägt. Auch entspricht es nicht dem natürlichen Sehverhalten – das menschliche Auge kann nicht zoomen.

#### 10.3.3 Dolly-Aufnahme

Eine weitaus effektivere und angenehmere Art sich in das Bild hinein- oder heraus zu bewegen, ist die *Dolly-Aufnahme*. Ein Dolly ist ein Rollen-Wagen, der auf Schienen befestigt ist und den man ohne Mühe und Beeinflussung der Bildstabilität bewegen kann. Dadurch lassen sich ruhige, aber auch schnelle Kamerafahrten erstellen, die sich in das Bild hinein, hinaus oder parallel zur Handlung bewegen.

---

<sup>55</sup> meist am Computer erzeugte, visuellen Elemente und Kamerafahrten, die auf herkömmliche Weise gar nicht oder nur mit enormen Aufwand zu erreichen wären

#### 10.3.4 Kran-Aufnahme

Die *Kran-Aufnahme* soll die letzte hier vorgestellte Kamerabewegung sein. Diese Technik wird genutzt, um beispielsweise fließende Übergänge zwischen einem Up- und Down-Angle Shot zu ermöglichen. Die Kamera ist dabei an einem Metallarm, dem sog. Kran, befestigt und kann sich somit frei im Raum bewegen. Dadurch sind ruckelfreie Aufnahmen quer durch das Bild möglich, die von oben nach unten, links und rechts oder in Kombination verlaufen. Sollen noch aufwändigere Kamerafahrten erzeugt werden, kann der Kran in Verbindung mit einem Dolly genutzt werden. Dadurch lassen sich „schwebende“ Einstellungen um Elemente herum erstellen – z.B. 360-Grad-Drehungen bei gleichzeitigem Wechsel der Kamerapositionen (von Totale zu Mid-Shot zu Großaufnahme).

#### 10.3.5 Schnitt / Überblendung / Abblende

Abschließend sei erwähnt, dass sich Bewegungen nicht nur durch die eben gezeigten Mittel erzeugen und verstärken (bzw. abschwächen) lassen, sondern es auch nach dem eigentlichen Dreh noch Möglichkeiten gibt, dem Film Dynamik zu verleihen. Der *Schnitt* (auch Cut), also das Schaffen von Übergängen zwischen den Szenen, ist eine weitere Variante Bewegungsreize zu erzeugen. Schnelle (harte) Schnitte verstärken den Reizwechsel und erhöhen somit die Wahrnehmung der Bewegung in der jeweiligen Szene.

Sollen weichere Übergänge und damit eine verlangsamte Dynamik der Szenen erreicht werden, empfiehlt sich die *Überblendung* (auch Dissolve). Dabei werden mehrere Einzelbilder verschiedener Szenen „übereinandergelegt“, sodass die nachfolgende Szene langsam über der ersten in Erscheinung tritt. Wenn man den (harten) Schnitt als visuellen „Bewegungs-Faustschlag bezeichnen würde, so wäre die Überblendung die Streicheleinheit für das Auge des Zuschauers“<sup>56</sup>.

Soll eine Szene und damit eine visuelle Bewegung ganz eindeutig abgeschlossen werden, nutzen die Filmemacher die *Abblende* (auch Fade). Durch Abblenden werden meist Stimmungs- oder Geschwindigkeitsänderungen sowie ganze Zeitsprünge verdeutlicht. Dabei verschwindet das Bild einer Szene allmählich und wird zu einem rein schwarzen oder weißen Bild. Beim Zuschauer entsteht die Gewissheit, die

---

<sup>56</sup> Vgl. White 2006, 131 ff.

Szene mit all ihren visuellen Reizen verlassen zu haben und ihm wird Zeit gegeben das Gesehene zu reflektieren und sich auf etwas Neues vorzubereiten. Die Abblende ist ein sehr emotionaler und dynamik-reduzierender Übergang. Ob man sich für eine Schwarz- oder Weißblende entscheiden soll, ist abhängig davon, welche Wirkung erreicht werden soll. Während Schwarz eher nachklingt und mehr Zeit für ein unterbewusstes Verarbeiten und Reflektieren des Gesehenen gibt, wird Weiß als aktiver und energischer wahrgenommen. Dadurch kann man den Zuschauer bewusster auf einen neuen Reizwechsel vorbereiten.

## 11. ZUSAMMENFASSUNG

Wie gesehen, gibt es eine Vielzahl an visuellen Gestaltungsmöglichkeiten, sowohl mit den Elementen vor der Kamera, wie auch mit der Kamera selbst. Natürlich ist die Arbeit und der Einsatz filmischer Mittel weitaus komplexer und es lassen sich auf vielfältige Weise bestimmte emotionale Muster herausarbeiten. Neben den gezeigten Aspekten spielen beispielsweise der Einsatz von Licht und Schatten, und damit verbunden, die gezielte Verwendung von Helligkeit und Kontrast eine wichtige Rolle. Weiterhin ist das „Spiel“ mit Farben ein nicht zu unterschätzender Aspekt der spannungsvollen Bildgestaltung.

Film ist nichts anderes als sich bewegende Bilder und nahezu jede Sekunde werden dem Zuschauer andere visuelle Informationen geliefert, mit denen er umgehen muss. Macht es dann Sinn zu versuchen, die besprochenen Gestaltungsmerkmale in eine Art festes Regelwerk zu schnüren, nach dem sich Filmemacher richten sollen. Sicherlich nicht und die Erläuterung der verschiedenen visuellen Techniken ist auch nicht als solches zu verstehen. Vielmehr geht es bei dieser Arbeit darum, einen Grundkatalog an Möglichkeiten aufzustellen, mit dem jeder Interessierte die Möglichkeit hat, visuell ansprechende Filme zu erstellen.

Grundsätzlich gilt auch hier, dass viele einzelne Gestaltungsvarianten oftmals erst in Kombination mit anderen ein wirklich überzeugendes Bild ergeben. Und gerade der Mut etwas Neues zu wagen, schafft häufig erst noch ausgefallenerere visuelle Reize. Dennoch ist es wichtig, im Vorfeld die Aspekte zu kennen, die sich bereits in vielen Filmproduktionen etabliert haben und nachzuvollziehen, welche Wirkungen diese auf den Zuschauer haben können.

Film ist weit mehr als nur das starre Abfilmen von Elementen und Handlungen mit der Kamera. Nur wer es schafft, inhaltliche Aussagen durch visuelle Konzepte und Strukturen zu unterstützen, erreicht bei den Zuschauern eine emotionale Reaktion. Die Herausforderung für jeden Filmemacher ist es, diese emotionalen Wirkungen durch einen spannungsvollen Bildaufbau zu fördern – nur dann bleiben Bilder unvergesslich! Film ist Leidenschaft und diese kann nur dann zum Ausdruck kommen, wenn hinter jeder Einstellung ein Sinn und eine bewusst zu erzeugende Wirkung steht, über deren gezielte Umsetzung nachgedacht werden muss.

**... FADE TO BLACK!**

## LITERATURVERZEICHNIS

- Arnheim, Rudolf: Film als Kunst; 1. Aufl., Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 2002, Carl Hanser Verlag
- Arnold, Brian / Eddy, Brendan: Exploring Visual Storytelling; New York 2007, Thomson Delmar Learning
- Bienk, Alice: Filmsprache: Einführung in die interaktive Filmanalyse; 2. Aufl., Marburg 2008, Schüren
- Block, Bruce: The Visual Story – Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media; Burlington 2008, Focal Press
- Bordwell, David: Film art: an introduction; 8. Edition, Boston 2008, McGraw Hill
- Borstnar, Nils: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft; 2. überarb. Aufl., Konstanz 2008, UVK Verlags-Gesellschaft
- Cristian, Réka M. / Dragon, Zoltán: Encounters of the filmic kind: guidebook to film theories; Szeged 2008, JATEPress
- Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse; 2. Aufl., Paderborn 2008, Fink
- Handler-Miller, Carolyn: Digital Storytelling – A Creator's Guide to Interactive Entertainment; Burlington 2008, Focal Press
- Joost, Gesche: Bild-Sprache: die audio-visuelle Rhetorik des Films; Bielefeld 2008, Transcript-Verlag
- Khouloki, Rayd: Der filmische Raum: Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung; Berlin 2007, Bertz + Fischer
- Kuchenbuch, Thomas: Filmanalyse: Theorien - Methoden – Kritik; 2. überarb. Aufl., Wien 2005, Böhlau
- McClean, Shilo T.: Digital Storytelling – The Narrative Power of Visual Effects in Film; Cambridge 2007, The MIT Press

- Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse; 2. überarb. Aufl., Konstanz 2008, UVK Verlags-Gesellschaft
- Mikunda, Christian: Kino spüren – Strategien der emotionalen Filmgestaltung; Wien 2002, WUV-Universitäts-Verlag
- Monaco, James: Film verstehen; 6. Aufl., Hamburg 2005, Rowohlt Taschenbuch Verlag
- Osgood, Ronald J. / Hinshaw, M. Joseph: Visual Storytelling – Videography and Post Production in the Digital Age; Boston 2009, Wadsworth
- Sawicki, Mark: Filming the fantastic: a guide to visual effect cinematography; Amsterdam 2007, Focal Press
- Wells, Paul: Animation – Prinzipien/Praxis/Perspektiven; München 2007, Stiebner Verlag GmbH
- White, Tony: Digitale Animation – vom Bleistift zum Pixel; Heidelberg 2008, Springer-Verlag
- Wuss Peter: Filmanalyse und Psychologie: Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess; Berlin 1993, Edition Sigma

## ABBILDUNGSNACHWEIS

**Abb. 1 / Abb. 2** - GOTTES WERK UND TEUFELS BEITRAG (USA / Ger 1999, R: Lasse Hallström, P: Kinowelt / Miramax International / Filmcolony)

**Abb. 7 / Abb. 12** - BRAVEHEART (USA 1995, R: Mel Gibson, P: 20<sup>th</sup> Century Fox / Icon Productions / Ladd Company)

**Abb. 8 / Abb. 30 / Abb. 33 (links) / Abb. 44** - SEABISCUIT (USA 2003, R: Gary Ross, P: Dreamworks Pictures / Universal Pictures / Spyglass Entertainment / Larger Than Life – Kennedy Marshall)

**Abb. 9** - THE UNTOUCHABLES (USA 1987 R: Brian De Palma, P: Paramount Pictures / Art Linson)

**Abb. 10** – ABBITTE (GB 2007, Regie: Joe Wright, P: Universal Pictures / Working Title)

**Abb. 11 / Abb. 32 / Abb. 33 (rechts) / Abb. 37** - OPEN RANGE (USA 2003, R: Kevin Costner, P: Cobalt Media Group / Touchstone Pictures / TIG Productions)

**Abb. 13 / Abb. 14** - SPUREN EINES LEBENS (USA 2008, R: Lajos Koltai, P: Focus Features / Hart Sharp Entertainment)

**Abb. 15 / Abb. 20** - DAS HAUS AM SEE (USA 2006, R: Alejandro Agresti, P: Warner Bros. / Village Roadshow Pictures / Vertigo Entertainment)

**Abb. 17 / Abb. 39** - APOCALYPTO (USA 2006, R: Mel Gibson, P: Constantin Film / Icon Productions)

**Abb. 18** - THE GAME (USA 1997, R: David Fincher, P: Universal Pictures / Polygram Filmed Entertainment / Propaganda Films)

**Abb. 19** - CLUB DER CÄSAREN (USA 2003, R: Michael Hoffman, P: Universal Pictures / Beacon Pictures)

**Abb. 21** - IMAGINARY HEROES (USA 2004, R: Dan Harris, P: Sony Pictures Classics / Signature Pictures International / Apollo Pro Media)



**Abb. 22** - THE MUDGE BOY (USA: 2003, R: Michael Burke, P: Strand Releasing / Showtime Independent Films / First Cold Press)

**Abb. 23 / Abb. 24** – HIDALGO (USA 2004, R: Joe Johnston, P: Touchstone Pictures / Casey Silver Production)

**Abb. 25 / Abb. 34 / Abb. 43** - HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH (USA / GB 2005, R: Mike Newell, P: Warner Bros. / Heyday Films)

**Abb. 26 / Abb. 28** – EIN PERFEKTER MORD (USA 1998, R: Andrew Davis, P: Warner Bros. / Kopelson Entertainment)

**Abb. 27** – MR. BROOKS (USA 2008, R: Bruce A. Evans, P: Element Films / Relativity Media / Eden Rock Media / Tig Productions)

**Abb. 29** – SPIDERMAN (USA 2002, R: Sam Raimi, P: Columbia Pictures / Marvel Enterprises / Laura Ziskin)

**Abb. 31** - DAS HAUS AM MEER (USA 2001, R: Irwin Winkler, P: Warner Bros. / New Line Cinema)

**Abb. 33 (Mitte)** - FOREVER YOUNG (USA 1992, R: Steve Miner, P: Warner Bros. / Icon Production / Edward S. Feldman)

**Abb. 35** – GLADIATOR (USA 2000, R: Ridley Scott, P: Universal Pictures / Dreamworks Pictures / Douglas Wick Productions / Scott Free Productions)

**Abb. 36 / Abb. 40** - NICHOLAS NICKLEBY (USA / GB 2002, R: Douglas McGrath, P: MGM / United Artists / Hart Sharp Entertainment)

**Abb. 38 / Abb. 41** - DECEMBER BOYS (USA / Australien 2006, R: Rod Hardy, P: Warner Bros. / Film Finance Corporation Australia / Village Roadshow Pictures)

**Abb. 42** - BEOWULF (USA 2007, R: Robert Zemeckis, P: Warner Bros. / Shangri-La Entertainment / ImageMovers)



## **SELBSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Alle Teile, die wörtlich oder sinngemäß einer Veröffentlichung entstammen, sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde noch nicht veröffentlicht oder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Götschetal im Februar 2009

Tobias Kolodziey